Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

ANALISI QUALITATIVA E NUOVE TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE

Massimiliano Di Massa (a cura di)

M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

Editoriale

La profondità del superficiale: percorsi di analisi qualitativa nel "virtual field"

Massimiliano Di Massa

In questo numero di m @ g m @, la redazione ha deciso di seguire un percorso conoscitivo sulle nuove tecnologie, sugli effetti di queste sulla società e su quali siano i percorsi che le scienze sociali stanno affrontando per essere allineati in questo campo di ricerca. In fondo questo è per noi un percorso di autoriflessione, costituendo noi stessi una comunità virtuale, che utilizzando le possibilità di un new media come quello di una rivista "scientifica" in formato elettronico, ha l'obiettivo di contribuire alla crescita della conoscenza e dell'intelligenza collettiva sfruttando, per quelle che sono le nostre possibilità, le opportunità della tecno-connettività.

METODO E METODI

Web-Etno-Com

Massimo Canevacci

Saltando tra stringhe corsivate, allusività sovradeterminate, apologhi epistemici, si cerca di affermare l'esigenza di mix linguistici da trasformarsi internamente secondo logiche post-dualiste e post-identitarie (pluri-logiche). Lo sviluppo di un nuovo modulo della rappresentazione (polifonia dissonante) non ha più la scrittura posizionata in una centralità monologica. La ricerca etnografica applicata al web e alla comunicazione cerca di sperimentare questi nuovi - immateriali - scenari comunicazionali.

Elementi per un'etnografia critica del digitale

Flavio De Giovanni

Sperimentare un'etnografia critica delle culture digitali per introdursi in termini oppositivi all'interno della relazione ossessiva che identifica realtà virtuali e simulazioni come elementi assoggettati al trono sempre identico del reale, e i futuri possibili alla localizzazione della previsione vincolante. Rovesciare i concetti definiti e confinati entro cui scivola ciò che abitualmente viene nominato - già ipostatizzandolo in questa denominazione - il 'virtuale'. Liberare la simulazione dalla schiavitù referenziale; liberare la simulazione dall'essere irreversibilmente riproduzione simulata del reale. Muoversi all'interno dei codici e dei linguaggi che esprimono esperienze digitali non-identiche lungo un percorso che travalica, trasfigurandoli, i sali-scendi dei dualismi dialettici e si sparge liquidamente senza direzioni predeterminate sulla superficie della ricerca. Spezzare le linearità delle rappresentazioni etnografiche per renderle esperienze accecanti dissonanti.

Per una metodologia della ricerca on line: alcune riflessioni e proposte

Marco Razzi

Questo approccio introduce l'ultimo suggerimento per riuscire ad ottenere informazioni attendibili sul contenuto di alcuni siti: ricorrere o direttamente al soggetto che ne ha registrato il nome o ad un testimone qualificato, come tale esperto nell'argomento in analisi. La teoria metodologica non si è molto occupata dei testimoni qualificati fino agli anni '80, quando Maura Del Zotto (1985) ha sistematizzato per prima i contributi (in verità pochissimi) in allora esistenti, reperiti facendo ricorso alla sola letteratura straniera. (...) Opinione dello scrivente è che i migliori risultati dal contatto con un testimone qualificato - e ciò vale qualunque sia l'argomento su cui si cercano informazioni - si ottengano dalla somministrazione di un'intervista semistrutturata, dove il ricercatore prevede cioè una traccia di cinque-sette argomenti su cui vanno raccolte notizie.

Web Usability: cornice e contesto

Isabella Baroni

L'evoluzione del computer da strumento di calcolo a strumento di comunicazione ha determinato, nell'ingegneria informatica, l'attenzione agli aspetti di facilità e semplicità d'uso e l'adozione di un modello di progettazione centrato sull'utente. Questo processo di "semplificazione" delle procedure d'interazione si è modellato su un concetto di "trasparenza" dell'interfaccia, in cui il termine è inteso in senso contrario al suo uso comune: trasparente non è ciò che rende esplicito il funzionamento sottostante ma è ciò che può essere esplorato (in superficie) con facilità. In quest'evoluzione, il computer si è caratterizzato come artefatto che rende possibile un'interazione sia sul piano fisico/meccanico sia cognitivo. Il monitor, di conseguenza, è diventato uno spazio di senso all'interno del quale aspetti funzionali ed estetico/formali sono strettamente connessi. Queste sono le premesse per riflettere sull'usabilità, perché evidenziano come il concetto di "uso" (inteso in senso funzionale/operativo) non sia in grado di spiegare la complessità dell'interazione uomo-computer. L'usabilità, di conseguenza, per poter incidere sulla "relazione d'uso", non potrà occuparsi solo di questi aspetti funzionali/operativi. Attualmente, la riflessione sull'usabilità è strettamente connessa alla questione dell'accessibilità. Quest'ultimo concetto vuole essere il punto di avvio di una concezione di "design for all" inteso come possibilità di massimizzare l'aspetto di personalizzazione del contenuto e di adattabilità alla varietà dei modi di fruizione.

ESPERIENZE EMPIRICHE

I bookcrossers, una comunità (virtuale) di donatori

Alessandra Guigoni

In conclusione, ci pare di poter dire che le comunità virtuali, dopo aver trascorso anni nel mondo online, sembrano (in questo come in altri casi analoghi) volersi riappropriare di spazi, oggetti e relazioni sociali del mondo offline. E' altresì l'occasione per fare il punto sulle comunità virtuali di interesse intellettuale, ossia basate su interessi culturali condivisi, di cui la comunità dei BCs fa parte, e in cui l'interazione tra vita virtuale e vita reale è intensa e decisamente più impegnata nel mondo reale che in passato. Questa maggiore integrazione tra vita online e vita offline costituisce un'evoluzione plausibile delle comunità virtuali d'interesse, che, oltre ad avere come in passato argomenti ancorati al

mondo reale (interessi ed esperienze di vita da condividere, conoscenze e competenze, progetti da costituire nella vita telematica), da qualche tempo stanno creando legami attraverso spazi, oggetti e reti reali, come nel caso del bookcrossing appunto.

L'interaction design come strumento di ricerca antropologica: the crossing project di Ranjit Makkuni

Luca Simeone

Alcune pratiche innovative di interaction design possono rappresentare un prezioso strumento di ricerca antropologica. Ne è un esempio l'opera di Ranjit Makkuni, un interaction designer indiano, che crea prototipi di media digitali che coniugano tecnologia e riscoperta delle tradizioni culturali locali.

Vagare e invaghirsi: derive magmatiche nel web

Daniela Ranieri

La dimensione virtuale delle nuove tecnologie, dove 'virtuale' non vuole certo significare qualcosa come 'falso' o 'illusorio', è il giardino ideale dove pascolare le delizie (e le croci) di una passione che non può terminare perché ad essa è preclusa l'esperienza del *possesso*. Allora gli occhi si fanno avidi contenitori di immagini, i polpastrelli si caricano dell'elettricità dell'incontro, gli organi sono sollecitati ad interagire con l'interfaccia della tecnologia e a farsi essi stessi *interfaccia*, anche solo per diminuire le probabilità del rigetto dell'*impianto mentale* tecnologico. Il fruitore del Web, lacerando lo specchio del monitor (*Alice*, certo, ma anche *Alien*), mette in atto la sua performance di interazione e significazione motoria, che è diversa ad ogni connessione e lungo lo scandire del nuovo tempo espresso in bps, e che proprio per questo è quanto mai *body-art*, deriva teatrale-tecnologica dell'arte concettuale o, a questo punto, concezionale, generatrice di ibridi *Avatar*.

Dal face to face al video to video: i focus group elettronici

Luisa Stagi

L'uso di internet per condurre focus group può essere una possibile via d'applicazione nella ricerca sociale? Gli autori sono piuttosto concordi nell'affermare che sia presto per una efficace e reale applicabilità di tale tecnica, poiché occorre aspettare che l'accesso a internet diventi più universalmente diffuso e che i supporti tecnici, come la qualità delle immagini e dei collegamenti, possano essere di qualità superiore; allora - soddisfatte queste condizioni - la conduzione on-line può divenire una possibilità effettiva per utilizzare questo tipo di tecniche.

IL CASO DELLA FORMAZIONE A DISTANZA

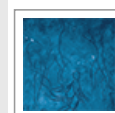
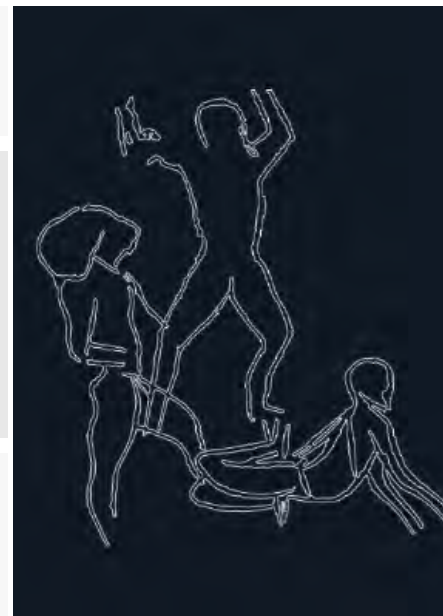
Formazione e nuove tecnologie: la formazione a distanza

Barbara Fiorentini

Per formazione a distanza (FAD) si intendono tutti gli ambienti educativi in cui i momenti dell'insegnamento e dell'apprendimento sono spazialmente e/o temporalmente separati ed in cui il processo formativo prevede servizi di supporto all'apprendimento. La storia della FAD segue l'evoluzione delle tecnologie di comunicazione, partendo dai corsi per corrispondenza, passando per l'emissione televisiva e arrivando alle più recenti strutture di teleconferenza satellitare. Infatti la reale innovazione nel campo della FAD avviene con l'introduzione delle reti telematiche e di internet. L'insegnamento a distanza on line permette e stimola l'interazione e la collaborazione tra i partecipanti. La FAD in rete condivide con la formazione tradizionale l'interazione di gruppo, con il vantaggio della libertà da vincoli temporali e spaziali.

Apprendimento collaborativo in linea: comunità di ricerca e di pratiche (Intervista a Christian Bois)

Orazio Maria Valastro

Il sapere deriva per prima cosa dal fatto che si "nominano" le dinamiche che emergono dalla situazione

DOAJ Content

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Directory of Open Access Journals

analitica e dai discorsi dei protagonisti. Deriva inoltre da quello che s'identifica nelle rassomiglianze di contenuto e/o nelle forme tra un segno attuale e un fatto passato. O ancora deriva dalla creatività dell'analizzante per predisporre il suo posto nella giungla dei desideri, dei territori, delle gelosie e delle invidie. Deriva infine dal sottile gioco tra il reale, l'immaginario ed il simbolico. Nella comunità di ricerca e di pratiche ci sono anche delle dinamiche sottili da identificare.

Apprentissage collaboratif en ligne: communauté de recherche et de pratique (Entretien avec Christian Bois)

Orazio Maria Valastro

Le savoir vient d'abord de ce que l'on "donne des noms" aux dynamiques qui émergent de la situation analytique et des discours des protagonistes. Il vient ensuite de ce que l'on identifie des ressemblances de contenu et ou de forme entre un signe actuel et un fait passé. Ou encore il vient de la créativité de l'analysant pour aménager sa place dans la jungle des désirs, des territoires, des jalousies et des envies. Enfin il vient du jeu subtil entre le réel, l'imaginaire et le symbolique. Dan la communauté de recherche et de pratique il y a aussi des dynamiques subtiles à identifier.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia tematica

Massimiliano Di Massa - Alessandra Guigoni

RECENSIONI E SCHEDE BIBLIOGRAFICHE

Net Sociology: interazioni tra scienze sociali e internet (Mario Morcellini - Antonella Giulia Pizzaleo)

Massimiliano Di Massa

Net Sociology è un volume che raccoglie i contributi presentati nell'ultimo congresso nazionale dell'AIS ed è dedicato ai rapporti tra scienze sociali e le nuove tecnologie. La raccolta di saggi contenuti in Net Sociology apre numerose finestre sulle questioni relative alla comprensione dei fenomeni sociali scaturenti, influenzati e in ogni caso collegati allo sviluppo di meta-ambienti sociali influenzati dalla rete. In questa recensione abbiamo voluto dare un breve resoconto sulla ricchezza del volume presentato e ci scusiamo con gli autori, tutti, per lo scarso spazio per gli approfondimenti ma assicuriamo che l'obiettivo di pensare il "campo (quello della rete) sociologicamente", fortemente sottolineato da Laura Balbo nella prefazione del volume, debba, a nostro modestissimo parere, essere considerato raggiunto.

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

info@analisiqualitativa.com | +39 334 224 4018

Home | Rivista M@gm@ | Quaderni M@gm@ | Portale Analisi Qualitativa | Forum Analisi Qualitativa | Advertising | Accesso Riservato

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

HOME M@GM@ LANGUAGE REDAZIONE ARCHIVIO CREDITI

ENHANCED BY Google

Home M@GM@ » Vol.1 n.3 2003 » Massimiliano Di Massa "La profondità del superficiale: percorsi di analisi qualitativa nel virtual field"

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

LA PROFONDITÀ DEL SUPERFICIALE
Percorsi di analisi qualitativa nel "virtual field"

M@gm@ ISSN 1721-9809

- Home M@GM@
- Vol.1 n.3 2003
- Archivio
  - Autori
  - Numeri Pubblicati
- Motore di Ricerca
- Progetto Editoriale
  - Politica Editoriale
  - Collaborare
  - Redazione
- Crediti
- Newsletter
- Copyright

Massimiliano Di Massa

maxdimassa@katamail.com

Sociologo; Laureato presso la facoltà di Scienze Politiche all'Università degli Studi di Genova; Cultore per alcuni anni alla cattedra di Sociologia dell'Educazione presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Genova; Borsa di studio dell'Istituto Ligure di Ricerche Economiche e Sociali; Ricercatore e Consulente presso Istituti di Ricerca e Formazione pubblici e privati.

"Il tentativo di ordine, la ricerca di costanti
che sta all'origine dello sforzo di riduzione
scientifica e di riduzione politica, la ricerca
di prevedibilità e di organizzazione razionale
degli eventi umani si infrange contro la moltiplicazione
infinita ed ingovernabile dei segnali, delle derive,
delle proiezioni diverse e proliferanti."
(F. Berardi "Bifo", Mutazione e Cyberpunk, Genova, Costa&Nolan, 1993).

In questo numero di m @ g m @, la redazione ha deciso di seguire un percorso conoscitivo sulle nuove tecnologie, sugli effetti di queste sulla società e su quali siano i percorsi che le scienze sociali stanno affrontando per essere *allineati* in questo campo di ricerca.

In fondo questo è per noi un percorso di autoriflessione, costituendo noi stessi una *comunità virtuale*, che utilizzando le possibilità di un *new media* come quello di una rivista "scientifica" in formato elettronico, ha

l'obiettivo di contribuire alla crescita della conoscenza e dell'intelligenza collettiva sfruttando, per quelle che sono le nostre possibilità, le opportunità della tecno-connettività.

Il presupposto è che la rete sta producendo società e che la continua evoluzione delle tecnologie amplifica, oltre che la complessità sociale, anche le possibilità di ricerca nell'ambito delle scienze sociali.

Già da tempo, almeno dal punto di vista teorico, si assiste ad un crescente dibattito sulla riorganizzazione del pensiero e del metodo delle scienze sociali in relazione a questi mutamenti, nel contempo si osserva un fiorire di riflessioni e di esperienze empiriche intorno all'esigenza di conoscere e studiare la vita generata, collegata e intorno allo sviluppo delle nuove tecnologie.

Questo è il senso del nostro contributo collettivo, i colleghi e gli amici che hanno partecipato alla creazione di questa rubrica, hanno aderito all'intento di confrontarsi partendo da livelli di analisi e di presupposti teorici molto differenti.

Vogliamo porre un particolare accento sul carattere multidisciplinare dell'approccio di m @ g m @, sui diversi fenomeni che via via accogliamo all'interno della nostra rivista. Anche in questo caso, troviamo tra i contributori disparati approcci disciplinari e livelli di analisi e a noi piace questo. Piace perché siamo consapevoli che la rete ci offre una possibilità proprio nella direzione dell'integrazione dei linguaggi specialistici delle diverse discipline. In fondo quello che dobbiamo fare tutti è uno sforzo di umiltà, tenendo sempre presente che ogni nostro sforzo - grande o piccolo che sia - nel tentativo di sistematizzazione deve essere sempre messo in relazione con l'estrema complessità e frammentazione di un media-sistema-mondo che trova proprio nella rete la sua forma rappresentativa più compiuta e di facile accesso.

E' ovvio che il focus del nostro lavoro vuole essere quello dell'analisi qualitativa e quindi, nello specifico, del contributo che le metodologie qualitative possono dare alla ricerca nel settore dei new media e nello specifico della rete.

A livello generale pensiamo che sia abbastanza banale presupporre che lo studio dell'ambiente generato dagli scambi informativi della rete sia particolarmente consono all'utilizzo delle metodologie qualitative: l'utilizzo di diversi linguaggi e codici, l'alta densità iconografica, la multimedialità e l'elevato livello di asistematicità nei flussi informativi sembrano prestarsi all'utilizzo dei mezzi qualitativi per comprendere il senso soggettivo dell'oggetto della propria osservazione.

E' evidente che la rete, nella sua natura di non luogo, congiunzione di una grande quantità di modalità comunicative, di molti soggetti e di diverse finalità, finisce per essere percepita e vissuta come luogo "del possibile" dove la freddezza gelida della tecnologia si confonde con l'intensità delle passioni. Pensare che tutta la cultura, l'emotività, la conoscenza e i movimenti empatici che ogni giorno si sviluppano negli ambienti virtuali sono generati, accolti e veicolati attraverso macchinari, cavi, connessioni e calcoli matematici fa intuire quanta difficoltà ci sia nel prendere direzioni precise e "paradigmare" i propri sforzi conoscitivi.

Collana Quaderni M@GM@

Volumi pubblicati

www.quaderni.analisiqualitativa.co

Per tutte le persone fornite di strumenti tecnologici dotati di connettività spesso l'esistenza si snoda su un doppio livello, quello reale e quello virtuale. Il ricercatore sociale oggi, non può fare conto di questa *doppia presenza*, come non può non essere interessato dagli interscambi dei due piani. Un primo presupposto è che, la divisione disciplinare, almeno all'avvio delle analisi di settore, aveva spinto ad analizzare i fenomeni sociali che si sviluppano online e gli effetti che portano nell'esistenza offline attraverso gli strumenti propri delle specifiche discipline cercando di adattarle ad un field improprio.

In altri termini chi studia, per esempio, l'individuo, il gruppo, la comunità o la società attraverso un media è quindi in una rappresentazione dei fenomeni sopra citati ed è pensabile che dal punto di vista metodologico non sia pensabile l'utilizzo di strumenti in grado di cogliere sia il dispiegarsi dei fenomeni espressi dalle soggettività che formano l'ambiente delle reti, sia della performazione stessa che attuata dal media che contribuisce alla generazione e al dispiegarsi dei fenomeni; insomma quell'eccezionale processo di convergenza tra aspetti fisici, psicologici, biologici e tecnologici che la rete sembra avviare.

Una frontiera di ricerca è quella dell'analisi dello "stile della rete" ovvero dell'insieme di stilemi che i contenitori d'informazione esprimono: potremmo fare l'esempio delle chat, (e chiedo scusa a tutti i frequentatori di questo eccezionale strumento della rete) usando una visione semplificatoria e riduttiva considerandolo come il sistema di comunicazione piuttosto "semplice" dove moltitudini si riuniscono, in un ambiente spoglio ed essenziale e si annusano, si conoscono e usando codici comunicativi apparentemente semplici ed elementari, tentando di soddisfare bisogni essenziali: socialità, affettività, aggressività e molto spesso sessualità.

Ma ecco un esempio
Chat Musica di MTV ore 11.29 - 11.30 del 25 giugno 2003

Abbiamo *frizzato* un qualsiasi flusso (pari a meno di un minuto) di comunicazioni delle milioni che in quel preciso momento si stavano sviluppando sulla rete in tutto il mondo. Il "non luogo" è una chat, presubilmente frequentata da un gruppo giovane ed eterogeneo, connessa a una delle principali multinazionali del linguaggio giovanile contemporaneo MTV. All'interno delle comunicazioni si trovano diversi codici narrativi: Noam e Liam che simulano le leggendarie liti dei due fratelli Gallagher del gruppo inglese degli Oasis; Billa e Lady Vampire che si confrontano su un evento tragico come un incidente di macchina con note piuttosto drammatiche; un Hulk che "spacca html" e gioca con le tag di questo linguaggio; Sibilla che vuol parlare del concerto degli Iron Maiden e chissa cos'altro. Esaminando questo pugno di bit si intuisce che il ricercatore che si accosta a tale field si troverebbe costretto ad avere una serie di competenze piuttosto ampie (e ricordo che parlo di un flusso di meno di un minuto) e poi quelle soggettività? Lo shock di Ladyvampire, le passioni di Sibilla che fine faranno nel nostro lavoro di semplificazione.

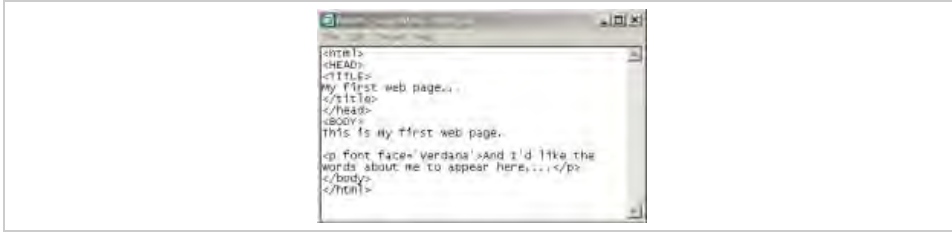
La rete spesso mette in qualche modo in difficoltà i linguaggi specialistici proprio grazie ad un virtù/difetto della comunicazione mediata, la velocità e la essenzialità, i rapporti sociali stessi possono avere il massimo (resa possibile dal mezzo) dell'intensità e nello stesso tempo dell'effimero e quindi figuriamoci le difficoltà degli strumenti classici delle scienze sociali nel riuscire a fissare-osservare i molteplici *fenomeni-farfalla* generati dalla tecno-connettività.

Guardare la rete vuol dire anche guardare al mondo dell'intelligenza diffusa, a-gerarchizzata, alle relazioni e

DOAJ Content

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Directory of Open Access Journals

alle creazioni auto generate dalle possibilità della connessione, all'energia del progetto o dell'agire collettivo, del movimento spesso intermittente prodotto.

Il sociologo, l'antropologo, il ricercatore in genere si muove all'interno della rete come un osservatore partecipante, nel senso che c'è o non c'è, o è dentro agli "eventi" o non c'è, se usa l'approccio della realtà fattuale mai e poi mai potrà spiegare l'esperire di quella virtuale e se osserverà partecipando non potrà che navigare e perdersi nella deriva. Chi osserva se stesso nel rapporto con i fenomeni che sta osservando potrà augurarsi solo, ad un certo punto, di uscire da se stesso e di ritrovarsi soggetto nell'attivazione di processi, se stesso generatore di informazioni e di senso, sovvertitore e modificatore di sistemi.

Nello stesso tempo lo studioso ricercherà struttura e codifica, cercherà percorsi e "sassolini" anche se mai e poi mai la specializzazione scientifica potrà costruire e definire con la *precisione attesa*. Questi sono probabilmente i confini entro i quali ci dobbiamo muovere e i limiti che dobbiamo sopportare.

Quando Massimo Canevacci nel suo contributo ci chiede di "imparare ad ascoltare il fragore sonico emesso da una moltitudine di soggettività" spiega molto bene quanto sia improbabile richiedere sintesi quanto piuttosto sia necessario affinare capacità e sensibilità per avvicinarci alle "dissonanze delle polifonie possibili".

Ed eccoci qui ancora una volta a chiederci quale metodo o meglio quali metodi, e ancora se gli impianti teorici e gli outils empirici siano in grado di avviare percorso metodologici a riguardo. Il dibattito è fitto e vivace, il mondo accademico e della ricerca sembra comprendere che la sfida è già lanciata e che il modello della riproduzione della cultura determinato dalla "tecnoconnettività" si diffonde nella società nel suo complesso, esercitando forzature e rivoluzionando tempi, linguaggi e modalità di approccio alla società intera.

Nei contributi troviamo in fondo due estremi quello del *vagare e invaghirsi*, per citare il titolo di uno dei contributi del nostro numero (quello di Daniela Ranieri) e quello del tentativo di definire sempre più il campo, ed attivare processi di sistematizzazione delle filiere d'indagine e nel nostro lavoro collettivo diamo spazio in tutti e due le direzioni.

Nel tentativo di solcare un aiuto alla lettura abbiamo suddiviso gli interventi della nostra rubrica tematica in tre filoni, che pur non essendo esclusivi, delineano i tre campi si approfondimento. Il primo percorso è quello relativo alle riflessioni sul metodo e l'approccio da adottare nella ricerca sul web: Massimo Canevacci, Flaviano De Luca, Marco Razzi e Isabella Baroni.

Massimo Canevacci ci conduce magistralmente in una interessante riflessione sulle trasformazioni delle esigenze metodologiche nel rapportarsi con la rete "Iniziare ad elaborare pluri-metodologie etnografiche sul web e attraverso il web" e portando avanti le, oramai, consolidate impostazioni teoriche post-dualistiche dell'Avatar auspica criteri che siano in grado di cogliere la non linearità dell'ambiente ipertestuale, "la ricerca sul web sperimenta un morphing linguistico-iconico attraverso il quale si esprimono le trame multisequenziali della rappresentazione." E quindi "il metodo si adegua (si morphizza) al suo oggetto. Dal mix al morphing questo è il percorso indicato da Massimo ed è chiaro, evidente e ben spiegato, non può essere che quello della ricerca antropologica sulla comunicazione per arrivare a definire quel multiindividuo performer attivo della comunicazione randomizzata.

Flavio De Giovanni, nel suo strutturato intervento, riprende i presupposti teorici e metodologici visti in precedenza nel tentativo di attuare una "etnografia critica del digitale" a propensione olistica, a-dialettica nei confronti del reale verso una "forma liberata della percezione (...) una trasfigurazione nello scarto della dialettica verso l'alterità della superficie percettiva nell'esperienza dissonante". Flavio ci chiede e si chiede di ricercare, nel suo appello ad una etnografia critica del digitale, riprendendo la lezione di Benjamin, approcci "liberati". Liberati dalle ossessioni della riproduzione e della simulazione referenziali al reale alla ricerca di un "soggetto" altro. In questo senso "l'etnografia diventa critica, cioè attiva nella ricerca della non-identità trasfigurata delle istanze dei linguaggi del digitale", rinunciando alla dialettica - limitativa e riduttiva del rapporto col reale - ma esperienze liquide che scivolano sulla superficie alterata di questi dualismi dialettici. Connettività piuttosto che localizzazione, costellazioni di senso piuttosto che tassonomie.

Diverso approccio è quello adottato da **Marco Razzi** che invece inquadra la ricerca documentaria in rete all'interno dei processi più classici delle fasi della ricerca sociale e si concentra soprattutto sul problema dell'attendibilità delle fonti internettiche. Il contributo s'interroga sul rapporto tra ricercatori e le outils attualmente disponibili per effettuare le ricerche in internet, a partire dai sistemi di indicizzazione prescelti, sulla qualità delle informazioni presenti sui siti. Il valore aggiunto del contributo di Marco deriva senz'altro dalla messa in sistema dei risultati di una serie di tesine date ai suoi studenti del corso di Teoria dell'Informazione presso la Facoltà di Scienze della Formazione di Genova. Le tesine praticamente simulano un allineamento allo schema tradizionale delle fasi della ricerca con adeguamenti funzionali al tipo di indagine svolta. L'autore, attraverso il lavoro svolto, verifica le difficoltà di adeguamento degli approcci, diciamo così, tradizionali all'ambiente virtuale ma nello stesso tempo ci mostra interessanti sistemi di verifica dell'attendibilità delle informazioni.

Chiudiamo la prima sezione della rubrica con l'intervento di **Isabella Baroni** che ci illustra gli sviluppi di un esempio di applicazione operativa delle scienze sociali applicate all'interno del web system. Isabella lavora e sviluppa sistemi di interfacciamento tra macchina e utente tesa a migliorare l'usability. Il suo contributo ci sembra oltremodo interessante proprio nell'ambito della possibilità di comprendere un esempio di ricerca fatta all'interno della rete per lo sviluppo della stessa, con riferimenti nell'ambito della psicologia cognitivo-semiotica. Isabella evidenzia come il concetto di trasparenza richiama alla capacità di comprendere in "profondità" la superficie degli ambienti virtuali, non capire come funziona una cosa ma capire nel modo migliore come si usa. Dal punto di vista più strettamente metodologico la sua indicazione è molto chiara e offre molte suggestioni dal punto di vista dell'approccio qualitativo. "Non è possibile individuare una soluzione unica per tutti, l'ambiente è troppo complesso e differenziato per usare concetti quali quello di utente medio. (...) I limiti attuali della progettazione non è solo tecnologica, quanto metodologica e concettuale."

La seconda sezione della rubrica è dedicata ad **esperienze empiriche** avviate sulla realtà del web dove troviamo gli interventi di Alessandra Guigoni, Luca Simeone, Daniela Ranieri e Luisa Stagi.

Una ricerca antropologica, o meglio un'agenda per ricerche future, è il contributo della nostra **Alessandra Guigoni**. Gli oggetti compresi nell'agenda sono le comunità virtuali, la pratica sociale del *Bookcrossing* (la pratica di scambio di libri tra affiliati - ma non solo - alla comunità dei bookcrosser), la relazione di tale pratica col dono ed infine gli utilizzi strategici degli spazi reali e virtuali." L'agenda è ricca e affascinante si tratta di tracciare un percorso di ricerca etnografica della vita di una comunità tra off e online che integra

mirabilmente elementi pre e post moderni della società, rimarcando la debolezza delle comunità sorte dal dispiegarsi della comunicazione mediata dal computer, nel momento in cui non trovano di "riappropriazione di spazi, oggetti e relazioni sociali del mondo offline". E' proprio l'integrazione tra vita online e *mundus* uno dei principali interessi del lavoro di Alessandra aprendo non poche questioni teoriche all'interno di un campo di ricerca empirica. "Possiamo pensare alla comunità virtuale dei bookcrosser come ad un tentativo di ricostruire o recuperare forme di socialità primaria, attraverso lo scambio di doni, un modo "classico" di costruire network comunitari".

Altro approccio empirico è quello di **Luca Simeone** che ci espone l'utilizzo di pratiche innovative di *interaction design* come strumento di ricerca antropologica. Ci porta l'esempio del *Crossing Project* di Ranjit Makkuni, un interaction design indiano che crea prototipi di media digitali che coniugano tecnologia e riscoperta delle tradizioni culturali locali. L'intervento assume particolare interesse in quanto si incentra sul tema della creazione di interfacce digitali sempre meno etnocentriche e più in chiave *glocal* "in simbiosi con le esigenze di specifici gruppi etnici". Il percorso di lavoro di Makkuni è l'occasione per verificare le modalità per cui "il processo di design è lo strumento e l'occasione per intessere trame dialogiche tra configurazioni culturali etnograficamente distanti". Con interessanti sviluppi sul versante delle ricerche qualitative partendo dal presupposto che "Il dialogo continuo che si intesse tra designer e utenti durante tutte le fasi dell'emergent design costituisce la trama e il canovaccio dell'incontro etnografico tra mondi culturali radicalmente diversi".

L'esperienza che ci descrive **Daniela Ranieri** è quella del *vagare e invaghirsi* nelle derive magmatiche del web e dell'esperienza della passione e della seduzione nella dimensione della mancanza di possesso. Daniela riesce a rendere molto bene la propria "esperienza della visione" attraverso un percorso condotto nelle forme estreme del lusso e dell'estetica rintracciabili sul web (il sito della casa Dior), un'analisi sulla seduzione della seduzione "Tu sei Re Mida che non può mangiare, né bere, né respirare che oro". Daniela riguardo al metodo afferma "credo che intraprendere un'etnografia in grado di superare l'impianto univoco dell'osservazione, che contemporaneamente sappia confrontarsi con forme di scrittura 'altre' mantenendo uno sguardo critico sulla propria e generando incroci tra gli ambiti diversi della comunicazione, della letteratura, del desiderio e della cultura visuale e tecnologica, sia l'unico motivo per cui valga la pena continuare la nostra ricerca. La seguente immersione vaga verso questo senso ...".

Luisa Stagi, a cui la redazione di m @ g m @ fa i suoi più appassionati complimenti per la recente nomina a ricercatore, incentra il suo contributo sulla trasposizione in forma elettronica di uno dei più classici metodi di ricerca qualitativa delle scienze sociali quello del focus group. Nel contributo, oltre che condurre una attenta ed esaustiva analisi della storia e delle tipologie di questa innovativa metodologia di ricerca, si tenta di comprendere se l'uso di internet per condurre focus group può essere una possibile via di applicazione nella ricerca sociale. Anticipiamo qui alcuni dei limiti individuati da Luisa nella sua analisi. "Il *frame* che si crea nel focus group in compresenza fisica, è un fattore non solo importante ma determinante nell'interazione tra i partecipanti; il linguaggio non verbale è difficilmente riproducibile attraverso l'utilizzo delle cosiddette "emoticon"."

La rubrica chiude, infine con due interventi dedicati alla **formazione a distanza** considerandolo quale campo di approfondimento e applicativo di particolare interesse, troviamo in questa sezione il contributo di **Barbara Fiorentini** e l'intervista con **Christian Bois** realizzata da **Orazio Maria Valastro**.

Barbara Fiorentini condivide nel suo intervento un'attenta e approfondita disamina della formazione a distanza (FAD) in Italia. Barbara intende la FAD come "tutti gli ambienti educativi in cui i momenti dell'insegnamento e dell'apprendimento sono spazialmente e/o temporalmente separati ed in cui il processo formativo prevede servizi di supporto all'apprendimento". Nel contributo, oltre a delineare le linee evolutive della Formazione a Distanza nel nostro paese (con indicazioni su evoluzione storica - dai corsi per corrispondenza alle più recenti strutture di videoconferenza satellitare - piattaforme tecnologiche usate, figure professionali previste e le ultime frontiere dell' e-learning in Italia e all'estero) viene fornita un'aggiornata e attenta webliografia ragionata e ricca di informazioni sulle progettate e realizzate proposte formative online delle Università italiane. Il lavoro di Barbara è una vera e propria miniera di informazioni per accedere al mondo della formazione a distanza.

Il numero si chiude con un intervista del nostro direttore **Orazio Maria Valastro** a **Christian Bois**, su un esperienza di ricerca azione sull'apprendimento collaborativo in linea. L'intervista verte sull'esperienza di studio del ricercatore francese sulle dinamiche di una comunità di ricerca e di pratiche di apprendimento collaborativo online. Grazie allo strumento dell'intervista riusciamo a cogliere molti degli aspetti di approfondimento dei vantaggi e degli svantaggi dell'applicazione di forme di apprendimento di questo tipo e analizzando in modo particolare il contributo e il ruolo di chi apprende nella crescita complessiva del progetto formativo. Quindi la comunità di apprendimento come organizzazione orizzontale e democratica di "ricercatori" che verte sull'abilità di mettere in rete "le capacità metaforiche del gruppo" di trovare delle soluzioni in comune, mettendo in risalto anche il ruolo del facilitatore dell'attività.

Questo è tutto quello che troverete all'interno di questo numero di m @ g m @, poco o troppo che sia è quello che siamo riusciti a fare sul tema. Dimenticavo, troverete anche una **bibliografia tematica** che ci sentiamo di consigliare a chi si approccia al tema, dove non troverete il riferimento al libro dal quale ho tratto l'unica citazione che ho utilizzato all'inizio dell'editoriale e del quale consigliamo la lettura. Un libro che a 10 anni dalla sua pubblicazione rimane, a mio parere tra le interpretazioni più lucide e avanzate sul tema. ***(F. Berardi "Bifo", Mutazione e Cyberpunk, Genova, Costa&Nolan, 1993)***.

Infine (e stavolta davvero) troverete la recensione di un volume **"Net sociology. Interazioni tra scienze sociali e Internet"** che troviamo molto vicino agli obiettivi del nostro lavoro.

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

20 M@GM@ ISSN 1721-9809 20

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

WEB-ETNO-COM

Massimo Canevacci

massimo.canevacci@fastwebnet.it
Insegna Antropologia Culturale alla Facoltà di Scienze della Comunicazione dell'Università di Roma, La Sapienza.

Ogni universale è parziale - ogni singolare è plurale - ogni purezza è ibrida, ogni storia è multivocale, ogni tassonomia è anomica

ACHILLE: Oh, mi ricordo adesso: il famoso Koan Zen sul Maestro Zen Zenone.
TARTARUGA: Koan Zen? Maestro Zen? Che cosa dice?
ACHILLE: Dice: due monaci stavano discutendo di una bandiera. Uno disse: la bandiera si muove. L'altro disse: é il vento a muoversi. Zenone stava passando da quelle parti per caso. Egli disse loro: non il vento, non la bandiera; é la mente che si muove (Hofstadter, 1984:32).

1. E' FINITO IL CICLO DELLA SCRITTURA

Affermare questo punto di vista potrebbe spingere (come normalmente fa) i conservatorismi d'ogni tipo a rimpiangere il bel mondo che fu quando ancora la scrittura produceva scienza. Al contrario, si tratta di spostare il punto di vista e affermare che quella proposizione significa solo che ciò che è finito (si spera per sempre) è la centralità monologica della scrittura, non la scrittura in quanto tale. Anzi. La sfida dalla mono-scrittura al mix-linguistico si fa più appassionante e complicata - cioè multipla - e non riduttiva. È abitudine d'ogni forma riduzionista del pensiero che - se si mette in discussione una determinata epistemologia - è la scienza in quanto tale a crollare. Non quella scienza. Quella *loro* scienza produttrice di dominio. E quindi non *quella* scrittura.

Contro l'egemonia della sola scrittura, il web può favorire l'uso multi-linquistico, multi-sequenziale, pluri-logico e trans-iconico della rappresentazione. Questo è un ambito di ricerca e sperimentazione, ma anche di conflitto: un ambito che ha come premio la dissoluzione della logica identitaria così come l'Occidente l'ha legittimata dalla politica all'accademia. Sperimentazione contro ogni principio universalistico. Conflitto contro ogni risorgente dualismo.

Monologismo, universalismo, dualismo, logica dell'identità, dialettica sintetica, linearità discorsiva

Spostare in avanti - o in **forward** - la tradizionale distinzione tra sintagma e paradigma: il primo modulo segue l'ascolto e la composizione di uno strumento musicale in termini monodici; inizio, sviluppo e finale. Anche un libro è composto così. Anche un saggio. Persino *questo* saggio. Nell'altro modulo è come se in un'orchestra tutti gli strumenti suonassero insieme. Ma non secondo il principio tonale, con il direttore d'orchestra che guida autoritariamente l'armonia tra i vari strumenti. È un'orchestra acefala, senza direttore-verticale, con sviluppi, improvvisazioni, dissonanze, contatti, intrecci che i vari strumenti (i vari linguaggi) possono o non possono fare. Imparare ad ascoltare il fragore sonico emesso da una moltitudine di soggettività che non cercano sintesi tonali bensì l'arricchimento/svolgimento dei propri ambiti tematici, che non vanno seguiti dall'inizio alla fine ma anche per suggestione, cut up o per qualsiasi altro motivo che ogni ascoltatore ha il piacere di affermare e anche improvvisare a proprio piacimento, magari perdendosi nel labirinto dissonante che non ha neanche un vero e proprio inizio (il suono viene prima di noi), non ha centro (un mix di decentramenti) e ovviamente non può concludersi. Non ha voce solista, bensì le dissonanze delle polifonie possibili.

Anzi, anche noi potremmo lasciare la nostra comoda poltrona, varcare il *limen* e iniziare a produrre la nostra variazione su un tema particolarmente intrigante, scegliendo lo strumento che ci siamo portati da casa o usandone uno trovato lì. L'ascolto - così come la visione - può essere sensibile ad altri panorami sonori. Quelli ancora inascoltati o invisibili.

La scrittura come la musica, come la visione

Se la configurazione prospettica non soddisfa più da tempo la sensibilità artistica, se le nuove frontiere dell'ascolto si fanno sempre più mixate attraversando generi una volta rigorosamente divisi, così "le" stesse scritture e "le" logiche ad esse connesse da tempo cercano soluzioni alterate come la poesia *concreta* (in cui lettere o parole sono surdeterminate come icone): ebbene tutto questo deve inserirsi all'interno delle sperimentazioni etnografiche delle webscritture. E allora lo stesso termine "scrittura" risulta inadeguato, un quanto la molteplicità ipertestuale non significa la somma delle varie forme inalterate della rappresentazione (scrittura saggistica + poesia + pittura + musica ecc. ecc.), tra loro linkate da segnali scelti dall'autore. Questa è la pura continuazione del sistema logico tradizionale. Come se io leggendo un libro, mi fermassi, saltassi un capitolo, passassi ad una verifica di un saggio, volessi ascoltare un lieder evocato guardando un quadro di Magritte. Tutto questo è già possibile farlo oggi. L'attraversamento dei generi è acquisito da tempo e le reciproche influenze (fotografia e pittura, cinema e romanzo ecc.) sono note. Si tratta di altro. Si tratta di alterare il già dato. Di *alterare l'altro*: per questo l'etnografia è decisiva nel *varco* tra web e comunicazione.

2. LA RICERCA SUL WEB

Iniziare ad elaborare pluri-metodologie etnografiche da applicare *sul* web e *attraverso* il web. Sullo scorrere simultaneo di codici, icone, grafismi, linkaggi, sui passaggi logici e linguistici e sul loro assemblaggio disordinante. Web-etnografia e non solo. Una volta che la ricerca si sposta sul web, i risultati linguistici in qualche modo ne devono tener conto: il metodo per alcuni versi si adegua (si morphizza) al suo oggetto. La ricerca non è più solo sul web, ma anche attraverso i nuovi codici pluri-logici, iconico-logici, figurali espressi nel web.

La ricerca sul web sperimenta un morphing linguistico-iconico attraverso il quale si esprimono le trame multisequenziali della rappresentazione. Per questo, la realizzazione d'ipertesti è ancora in gran parte deludente. Si basa su presupposti datati: come se dalla semplice giustapposizione di tracce narrative diverse ma logicamente ancora tradizionali (saggi, immagini, suoni, racconti ecc.) collegate da keyword si potesse produrre una ragnatela di significati nuovi. In parte forse è anche così. Ma il nocciolo della ricerca spinge altrove. Si tratta di elaborare trame narrative che già in sé costituiscono una sperimentazione non lineare del racconto: la stessa narrazione è random, non ha fine né inizio, forse neanche un senso compiuto, ma gioca con un costante e irresolvibile mixaggio di testi tra loro non solo diversi linguisticamente ma anche logicamente e figurativamente.

Da tutto questo emerge una nuova soggettività (che insieme a un gruppo di sperimentatori avvicinati da una rivista omonima abbiamo chiamato **avatar**) che viaggia su una direzione diversa rispetto al cyborg. Per la Haraway, l'immagine del cyborg comunicava ancora ambivalenti oscillazioni tra speranza e minaccia. **Avatar** gioca con entrambi i termini, in quanto li vede troppo caratterizzati da una categoria di ambivalenza ormai datata. Il cyborg lottava ancora contro i dualismi: **avatar** si muove, scorre, si veste *dopo*.

Nella web-comunicazione i flussi mentali, percettivi, visuali, cognitivi, estetici, sono multilineari, multi-sequenziali, multi-prospettici all'interno di ogni singola traccia e anche, per così dire, di ogni segmento concettualmente espressivo. Presto lo saranno anche quelli olfattivi e pluri-sensoriali. Web-sinestesie che attraversano nuove logiche.

Logiche aporetiche, post-dualiste, tattili e retrattili
Logiche diasporiche

3. MORPHING / PIXEL

L'incrocio che ci si presenta davanti è fatto dalle nuove logiche comunicazionali (web), dalle arti visive, dalle ricerche sul campo, dalla constatazione che il fieldwork sempre di più può essere il web e che questo disordina il discorso. Etnografia nel web e attraverso il web: é così che i moduli linguistici diventano plurimi. Coesistenti, dislocanti, multi-prospettici, multi-sequenziali, morphizzanti. Se collochiamo i due linguaggi e i due, per così dire, alfabeti l'uno di fronte all'altro e li morphizziamo, ciò che ne risulta sono innesti di codici-segnici tra le due fisiognomiche. Fisiognomiche semiotiche: i cui significati non sono solo contrattati tra i due soggetti tradizionali della ricerca, bensì sono innestati, co-innestati e co-innestanti da un numero potenzialmente infinito di soggetti. Lo screen liquefa i concetti solidi, li fa piXellare e scorrere su una pelle translucente. La navigazione assemblaggio sfida le conclusioni, i riassunti, gli schemi, i paragrafi, i capitoli. Anche i titoli: quell'insieme di "ordinazioni" sulla base delle quali ci siamo abituati (siamo strati istruiti o disciplinati) a dare una direzione normativa al nostro discorso. Direzione uninileare. Certo, si potevano saltare capitoli e pagine. Ma qui le logiche pixellate non vanno per salti, scorciatoie o riassunti, ma per morphizzazioni, per montaggi random, lungo cut up iconici.

Qual è il senso informativo di un titolo di fronte a una *home page*?

Il morphing è un indicatore del "quick-change" ovvero della trasformazione sempre più accelerata della comunicazione visuale che investe tanto il web quanto le nuove architetture, arti visive, mix-media e anche la ricerca etnografica. Tra tecno-culture, tecno-psicologie, tecno-scritture - tutte ubique e fluide, in divenire - si dilata e si dirama la net-condition. Contro l'infelice egemonia del realismo estetico-politico, il morphing forza un costante shape-shifting che diffonde instabilità percettive, rende floating ogni significante e ogni identità.

Come afferma Sobchack (2000), questa non coincidenza tra il proprio sé e l'esistenza sottocutanea non và verso la perdita, bensì verso moltiplicazioni pluri-identitarie dense di menti. Questo nuovo livello produttivo-immaginativo del morphing destabilizza la vecchia metafisica dell'Occidente, imprigiona ogni dibattito sui grandi valori (libertà, conflitto, mutamento), spinge a decentrare ogni autorità. *No-center*. Il morphing è parte di un processo tumultuoso e scorretto che contribuisce alla decadenza di ogni scienza della società e della politica per incrementare intrecci tra metropoli e comunicazione, tra tecnologia e antropologia.

Shape-shifting. Dal mix al morphing. Modulazioni di forme, slittamenti di trame, fisiognomiche patchwork ... lineamenti slittati

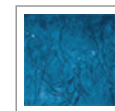
4. MY--SELVES

La web-comunicazione morphizzata performa i corpi e i selves. Body-selves, i tanti sé coabitano nel dentro-fuori del corpo. **My-selves**. Ogni sé è un grappolo plurale di sé che la lingua inglese esprime e quella italiana no. Digital morphing come digital collage. Non più collage nel senso surrealista di giustapposizione tra due codici tra loro incongrui. Il morph innesta trasformazioni figurali nei nuovi prodotti delle culture visuali che entrano l'uno nell'altro abbattendo le tradizionali distinzioni tra animato e inanimato, umano e animale, persino quelle di genere e etnicità, fino a dissolvere le identità statiche e singolari dell'io.

Una antropologa che lavora sul linguaggio per superare i tradizionali dualismi è Nancy Scheper-Hughes (1994). Per dare un senso anche concettuale alle nuove configurazioni che vanno oltre i tradizionali modi di classificare le coscienze, lei parla di *mindful-body e body-self*. Con tali termini l'antropologa vuole delineare un corpo panoramatico che ha al suo interno innervate ("montate") le pienezze mentali. Il sé di una nuova soggettività connettiva si semina come una diaspora interna lungo il corpo multi-dividuale, il corpo tecno-comunicazionale, il corpo-metropoli (*e-body*). Se il pixel è anche parte della mia pelle, non è più fissabile oggettivamente dove inizia e dove finisce la materialità del mio mindful-body , così come la psicologia del mio body-self.

La particolare bellezza concettuale di Nancy Scheper-Hughes sta anche nell'andare oltre Foucault nelle sue interconnessioni tra corpo individuale, corpo sociale, corpo politico. In questo senso, la sua prospettiva - le prassi corporee - spinge l'antropologia contemporanea a non ritornare ossessivamente sulle sue fondazioni, ma a dis-abitare i corpi da medicalizzazioni, somatizzazioni, psicologizzazioni (scorporare l'habitus) e a diffondere il corpo sovversivo.

5. MEDIAGENIC REALITY

Il digital morphing favorisce una forte disgiunzione dal passato e dalle variegate mitopoetiche elaborate da tante culture, si inserisce nelle "classiche" metamorfosi e ne causa radicali disgiunture. I nuovi modi figurazionali e narrativi amplificano ogni attraversamento linguistico. La questione dell'altro è

immaginata/impaginata in moduli diversi. Il morphing incorpora e scorpora l'altro, i tanti-altri possibili.

Nel web, ciascun multi-viduo é performer e non solo un ricettore di messaggi. E infine, il digital morphing aspira alla diffusione comunicazionale di un significante non più solido, rinchiuso dentro vocabolari tradizionali, bensì galleggiante, oscillante, corrosivo di ogni potere universalistico dei simboli. Per questo esso, oltre a condensare una performance della visione, genera inquietanti **performance della memoria**. Una memoria non più vincolata da un passato da difendere e riprodurre come un monumento. Una memoria performativa ricorda i tanti futuri possibili morphizzati con parte di ogni presente: la danza della dimenticanza attiva celebra l'amnesia.

Il principio di identità fisso è già sfidato dalla filosofia-avatar che muove le incarnazioni. Qui scatta il decoupage, cioè si praticano concetti escissionisti e simboli diasporici. Avatar si ibridizza e si fa web, si diffonde e si moltiplica nel web. Chi naviga sul web é un avatar, proprio perché può incarnare tutti i sé parziali - aporetici e anomici - che desidera. Avatar è pratica incorporata sull'oltre identitario. La web-comunicazione diffonde un politeismo-senza-dei. Un tecno-politeismo e un tecno-biomorfismo: dove le istanze multiple possono trovare realizzazioni - parziali, temporanee, sincretiche - attraverso lo scorrimento nella rete e attraverso la rete.

Per Mason e Dic, hypermedia offre vari livelli di convergenza tra una nuova teoria critica e una etnografia post-paradigmatica: *"A new multi-semiotic ethnography is becoming possible through digital technologies, which will have to develop new ways of ordering academic argumentation and analysis. We argue that finding creative means of assembling narrative sequences will be germane to the 'art' of hyper-authoring for ethnography, as it has been for the book and the film (although in different ways). We offer some insights from our own experiences of constructing an 'ethnographic hypermedia environment' as a means of illustrating some of these dilemmas"*.

La comunicazione etnografica ci sta spostando verso una Mediagenic Reality: *"the place where most of our social exchange was taking place"* (Sukenic). Una realtà - termine ormai logorato e evanescente, ultimo appiglio dei difensori del passato (Baudrillard) - che è produttrice di media, che genera media e che quindi è anche generata dai media. L'importanza politico-comunicativa del termine sta proprio nella contiguità linguistica dei due vecchi termini (genesi e realtà) che ora - nel loro interlacciamento - producono nuovi sensi mediagenici.

Mediagenic Reality, pixel-zone, digital-collage, visual culture: è uguale a costruzione della trasformazione, non solo della tradizione.

Avatar è un politeismo del sé. E' un corpo pieno di sé. Di molti sé. My-selves ...

6. COMUNICAZIONE E SEMIOTICA

La comunicazione è legata da un lato alla cultura e, dall'altro, alla semiotica. Nel primo caso, la ricerca antropologica afferma che vi è un'estrema differenza delle forme comunicative che variano spazialmente da cultura a cultura e, nella stessa cultura, anche nel tempo. Storicità e differenza sono le premesse per un discorso antropologico sull'argomento. Nel secondo caso, la comunicazione veicola segni e simboli che devono essere affrontati su tre livelli: descrizione, interpretazione, innovazione. Ogni atto comunicazionale si presenta come un testo. La comunicazione, infatti, è scritta e visuale, verbale e non-verbale.

Non vi è una relazione oggettiva tra codice e significato, sia perché quest'ultimo è costantemente co-prodotto dal contesto e sia perché alcuni codici innovano: questi codici informazionali non sono solo riproduttori, ma anche costruttori di nuovi significati inizialmente percepiti e decodificati solo da una particolare minoranza della popolazione locale, che poi si può diffondere o meno ad altri strati sociologicamente e culturalmente determinati.

Informazione e comunicazione sono sempre più intrecciate a mezzi che diffondono tra una molteplicità estesa di masse i loro messaggi. I mass media sono il prodotto di quest'innesto tra tecnologia sempre più avanzata e pubblico sempre più vasto, anche se è sempre più corretto parlare di "pubblici" in quanto informazione e comunicazione articolano e dividono quello che era un pubblico unitario e di massa in tanti e crescenti segmenti (*target*), cui ci si rivolge "individualmente".

Il sistema comunicativo (nella tradizione meccanicistica ottocentesca che spesso ancora perdura) si basa su un emittente che invia un messaggio ad un ricevente. Di conseguenza solo il primo è attivo produttore di comunicazione, mentre il secondo assorbirebbe solo passiva informazione. Con la rivoluzione apportata da Wiener e dai suoi collaboratori (tra cui Gregory Bateson), nasce la cibernetica e la nozione di *feedback* o retroazione, per cui anche il ricevente è un attivo soggetto della comunicazione, di cui l'emittente ne tiene conto processualmente. Il sistema diventa complesso e circolare.

Purtuttavia ora anche questa sistema appare obsoleto. Il testo comunicazionale va ripensato come un risultato

fluido di un contesto reticolare che coinvolge una molteplicità di soggetti partecipanti, tutti coi loro ruoli di informati/informatori (di 'comunicati' e di comunicatori): *autori* del processo comunicazionale. Il significato, quindi, non viaggia in una direzione unica (dall'emittente al destinatario), né circolarmente con le retroazioni sistemiche; esso si *assembla*, si *decentra* e si *moltiplica*.

In questo scenario si afferma la *contrattazione dei significati* che - nel rapporto tra comunicazione e informazione - coinvolge secondo specifiche modalità i *soggetti comunicazionali*. Una volta entrati in crisi sia il sistema meccanicistico unilineare che quello retroattivo bidirezionale (entrambi di tipo scientista funzionanti per telefoni o per tecnologie precedenti ai computer collegati al web), i soggetti delle comunicazione riproducibile (mediatica) sono:
- il soggetto intervistato è un soggetto che a sua volta osserva l'osservatore (l'emittente), lo modifica e quindi "si" modifica, lo interpreta, lo 'forma';
- il soggetto intervistatore (o emittente), anziché soggetto unico della comunicazione o dell'emissione informazionale con feed-back, è anche soggetto osservato, la cui interpretazione è modificata dalla presenza anche solo di sfondo dell'osservato;
- lo spettatore - anziché passivo ricettore omologato - è un attivo decodificatore ("spettatore").

Nel risultato finale, i significati messi in comunicazione da tutto questo intreccio non sono mai statici, non sono detti, visti o interpretati una volta per tutte secondo un modulo gerarchico o one-way (pur stemperato dalla retroazione), ma variano nelle biografie e nelle tecnologie, nei tempi e nei territori. Il risultato é una contrattazione dei significati come risultato dei molti soggetti implicati e dei molti linguaggi messi in azione durante il set comunicazionale.

Infine, si dice che la comunicazione è un sistema a canali multipli nei quali l'attore sociale partecipa in ogni istante, con i suoi gesti, il suo sguardo, il suo silenzio, persino con la sua assenza. Il codice che viaggia nel canale è già parzialmente modificato dal ricevente, perché si adegua ad esso, alle sue presunte aspettative (e a quelle dello spettatore), lo contrasta o muta nel corso dell'emissione. Questo canale non è innocente né indifferente. Fa già parte del gioco.

Infine, la nozione (metaforica) di *canale* mi sembra di stampo ottocentesco, industrialista, unilineare e, di conseguenza, inadeguata a fronte di una impostazione contrattualista, costruzionista, polifonico del significato che non casualmente utilizza ora il concetto (altrettanto metaforico) di *rete*. Da essa nasce la visione di una tecno-comunicazione sempre più definibile come *random* (creativamente casuale e disordinante, decentrata e decentrante).

Il canale 'incanala', la rete 'ramifica'

7. WEB-COMUNICAZIONE

La sfida principale che investe la comunicazione contemporanea sposta la riflessione e la sperimentazione sul web: come elaborare pluri-metodologie etnografiche da applicare *sul web* e *attraverso il web*. Cioè, qui non interessa collocare il web come un campo ben delimitato su cui indirizzare la ricerca antropologica sulla comunicazione. Il problema spinge la ricerca ad affrontare lo scorrere simultaneo di codici, icone, grafismi, linkaggi. A lavorare produttivamente su passaggi logici e linguistici, e sul loro assemblaggio disordinante e costante. Una volta che la ricerca si sposta sul web, i risultati linguistici in qualche modo ne devono tener conto. Il metodo per alcuni versi si adegua al suo oggetto. La ricerca non si sposta solo sul web, ma produce nuovi codici pluri-logici, iconico-logici - figurali - espressi attraverso il web.

Alcuni di questi problemi sono presenti nel lavoro di Robin Hamman:
"In recent years academic researchers have written extensively about computer mediated communication (CMC). A significant amount of this research has looked at the ways in which people use text based CMC to chat with each other in real time on the Internet and on socially oriented online services such as America Online. In these studies, researchers have found that text based virtual environments (chat rooms, IRC chat channels, and MUDs) are places where users can experiment with identity and gender (re)construction, form new friendships, and join together with other users in the building of virtual communities".

Si tratta di elaborare trame narrative che già in sé sperimentano una narrazione non lineare, *random*: senza fine né inizio, che gioca con un costante mixaggio di testi tra loro diversi linguisticamente, logicamente, figuralmente. In tal modo, attraverso la web-comunicazione i flussi mentali, percettivi, visuali, cognitivi, estetici, sono *multilineari*, *multi-sequenziali*, *multi-prospettici* persino all'interno di ogni codice o suo segmento concettualmente espressivo.

Altro indicatore delle nuove forme della comunicazione è il *morphing*, che investe tanto il web quanto nuove architetture, arti visive, mix-media e anche la ricerca etnografica. Il *morphing* forza un costante *shape-shifting* che diffonde instabilità percettive, rende *floating* ogni significante e ogni identità. Ancora. Il *digital morphing* è capace *"to move laterally across categories and undo hierarchical order and binary thought (...). Current digital technologies have effected an increasingly convergence of theatre, film and computer*

graphics so as to create an immersive and illusory environment in which 'magic' is reversible with 'method', and in which audiences 'act' as much as they 'spectate' " (Sobchack, 2000:XVII).

Nel web e nel *digital morphing* ciascun individuo é multiplo (*multividuo*): ed è un performer attivo della comunicazione, non solo un ricettore di messaggi emessi da una fonte esterna e mai controllabile. Nello stesso tempo, questa dilatazione, moltiplicazione, decentramento - questa '*randomizzazione*' - della comunicazione non può continuare a escludere le cosiddette "periferie", perché produce un dislivello altrettanto importante di quello economico (ma la comunicazione contemporanea è anche economia) che non potrà che portare conflitti. Di conseguenza, sono significativi in modo crescente non solo tutti quegli accordi di "eguaglianza comunicazionale" - sia produttiva e consumativa - tra paesi o aree del mondo contemporaneo, quanto anche lo sviluppare un tipo di formazione e di sensibilità tesa verso la conoscenza, l'applicazione e lo scambio di codici info-comunicazionali *esterni* alla propria cultura. Un mondo mix (*glocal*) si dovrebbe basare maggiormente sulle ibridizzazione tra differenti culture piuttosto che sulle chiusure endogamiche dentro i propri recinti comunicazionali.

TARTARUGA: Ho l'impressione che lei faccia un po' di confusione, Achille. Zenone non é un maestro Zen (...). Nei prossimi secoli sarà famoso per i suoi paradossi sul moto. In uno di questi paradossi, la gara podistica che lei ed io dovremo affrontare ha un ruolo centrale" (Hofstadter, 1984:32).

La web-comunicazione è *motus* e continua a correre attraverso questi paradossi: chi arriverà prima, Achille o la Tartaruga? Oppure: nessuno arriverà "prima" perché è questa idea di un vincitore tra due che è obsoleta - come il dualismo basato sulla logica della mono-identità - e apre alla molteplicità ...

"La révolution cybernétique nous a amené le cyborg comme deuxième phase de la formation du 'soi' à travers l'augmentation technologique. Une troisième étape est apparue maintenant dans le cyberespace même: l'incorporation virtuelle complète, l'avatar." (M. Novack)

BILBIOGRAFIA

Canevacci, M.
2001 *Antropologia della comunicazione visuale*, Roma, Meltemi.

Dicks, B. - Mason, B.
The Digital Ethnographer, in "Research Methodology Online",
www.cybersociology.com

Hamman, R.
1996 *Cyberorgasm among multiple selves and cyborgs*, Dissertation, University of Essex.

Hofstadter D.R.
1984 *Godel, Escher, Bach*, Milano, Adelphi.

Scheper-Hugues, N.
2000 *Il sapere incorporato: pensare con il corpo attraverso un'antropologia medica critica*, in Borofsky, L'antropologia culturale oggi, Roma, Meltemi (Assessing Cultural Anthropology, McGraw-Hill, 1994).

Shields, R. (ed.),
Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies, London,Sage,1996.

Sobchack, V. (ed.)
Meta-morphing, Minneapolis University of Minnesota Press, 2000.
sukenic@spot.colorado.edu

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

ELEMENTI PER UN'ETNOGRAFIA CRITICA DEL DIGITALE

Flavio De Giovanni

f.degiovanni@fastwebnet.it
Laureato in Scienze della Comunicazione nel 1999, è dottorando di ricerca in 'Teoria e Ricerca Sociale' presso l'Università di Roma "La Sapienza", Dipartimento di Sociologia e Comunicazione.

La mostra avrà inizio alle 19;00;00 ora locale. Mi presento in ritardo: dalle finestre dell'edificio filtrano luci intermittenti, l'*happening* deve essere già cominciato. L'edificio basso, esclusivamente un piano rialzato, è stato costruito per l'occasione e riproduce nello stile architettonico le abitazioni che sorgono di fronte. I pannelli delle pareti sono modulari e quindi facilmente articolabili. I mattoncini rossi contrastano con l'azzurro intenso del cielo e il verde del giardino che sto calpestando. Per entrare è necessario salire due scalini. Entro. Non troppe persone, ma la sala è organizzata: sulle pareti sono appesi i quadri, poco distanti le sculture. C'è anche un computer: un biglietto attaccato sul desk indica che può essere usato per avere informazioni sulle opere esposte. Gli interni sono in legno scuro e la sensazione è quella di entrare in una baita sulle montagne canadesi, stile *Twin Peaks*. Sulla parete di sinistra, completamente bianca, una scritta nera: Grand Opening of 'the Chaos' - a joint exhibition. Intorno alla scritta fiori di un viola molto kitsch. Ancora fiori negli angoli della struttura. In fondo a destra, l'unico oggetto di arredamento è un tavolo con una tovaglia bianca lunga fino al pavimento: sopra, direi, generi alimentari per un rinfresco, ma mi avvicino per vedere meglio. Sì, un rinfresco. Pasticcini, tartine e birra. Chiaramente birra. "Beer... We can't afford a champagne!". Mi volto. "I'm Bille, i'm the arranger of this... 'Chaos'. Are you the photoreporter?". Fa riferimento alla macchina fotografica che porto appesa al collo. "I'm a tourist", rispondo. "Yes, guess... Just looking at your dress code, my dear", replica. Indosso una camicia in stile hawaiano, un paio di bermuda e un cappello di paglia largo. Sì, si vede da come sono vestito. "By the way, even if there's no champagne, enjoy yourself!". Mi saluta, si allontana e si avvicina ad altri. Comincia un discorso di ringraziamento per chi ha reso possibile l'organizzazione di questo evento e una breve descrizione delle opere esposte. Mi bevo una birra e esco a farmi un giro.

ETNOGRAFIA DELLE OSSESSIONI

Qui il termine ossessione è inteso in senso vincolante e congelante, come il desiderio letale che anziché

M@gm@ ISSN 1721-9809

produrre rinchiude l'alterità nella percezione distorta verso il sé, nel folle progetto dell'assimilazione, nell'incapacità dello sguardo differenziato e nella pietrificazione di uno sguardo dell'essere: ciò che vede l'occhio ossessionato da quest'ossessione è ciò che è e deve essere. Uno sguardo autoritario e assoggettante. Lo sguardo che getta nell'abisso dell'autorità singolare. Profezie, ossessioni profetiche e profezie dell'ossessione. Un termine: guru. Toffler, Negroponte, Gates, Bell, Masuda: solo alcuni.

La linea di sviluppo legata alle nuove tecnologie viene tracciata lungo la convinzione che il possibile si dissolva nel futuro come già presente. Ancora più forte e più marcato del positivismo e del concetto di progresso: l'utopia è topos, in un vortice linguistico che riesce a costruire il presente come possibilità parlando delle possibilità del futuro. Medusa bicefala che pietrifica con il suo duplice sguardo rivolto all'identificazione del futuro. Tutta la retorica legata alla società dell'informazione si basa sulla strutturazione di una visione di rottura rispetto al passato recente, una rottura introdotta dall'innovazione tecnologica nel trattamento dell'informazione che viene assunta come elemento di significato fondamentale per la produzione sociale.

In questo senso si tratta di una teoria molto 'moderna': costantemente la rottura si traduce linearmente nella visione di un futuro a portata di mano, talmente a portata che sembra già immobilizzato e congelato in un presente cieco, nell'idea di una società amorfica e *tuttificata* che necessita esclusivamente di essere edotta sulle potenzialità ancora inespresse. Il concetto d'informazione ne inchioda ogni istanza sperimentale nell'illusione magica che il solo evocarla costituisca la materializzazione delle utopie programmate: in realtà se l'evocazione dell'informazione fosse sperimentata in un senso *filologico* essa non si dissolverebbe nell'abisso del positivismo evolutivo.

Ma questa evocazione è invece una costruzione, la costruzione di un'identità che congela l'informazione come moneta, come valore di risoluzione, come elemento di assimilazione. L'informazione è il futuro. Non importa il suo "che cosa", ma esclusivamente la sua velocità di scambio. L'informazione è conoscenza. Più conoscenza informatica aumenta la qualità del lavoro, aumenta il lavoro disponibile, aumenta la democrazia, diminuisce il pericolo di un potere centrale poiché aumenta la configurazione della rete negli scambi sociali, tralasciando l'importante osservazione che una rete è costruita di nodi e, per quanto possa essere orizzontale la sua distribuzione, questi nodi possono ingrandirsi fino a diventare luoghi in cui l'informazione *rallenta*. "In effetti non si tratta che del familiare schema evolutivo rintracciabile in buona parte della produzione sociologica dal XVIII secolo in poi.

I cambiamenti attuali sono letti sulla base di un modello desunto da quelli passati, e secondo questo stesso modello sono concepiti anche gli sviluppi futuri" (Kumar 1995, p. 18). Le previsioni diventano oggetto delle politiche economiche statali e soggetto unico e unificante della società dell'informazione. Le previsioni possono essere vendute. Nuova categoria professionale, i *professional prognosticators* (si veda Mattelart 2001) vendono i loro scenari futuribili agli Stati e alle imprese con l'obiettivo di creare nei (futuri) consumatori il *desiderio del futuro*. Di quel futuro. La tensione e l'ossessione di dissolvere ogni soggetto nel tutto di un futuro reificato nel modello delle possibilità del presente. L'ossessione dell'identità evolutivo-progressista. [Strategie di non-identificazione, di negazione determinata nei linguaggi autenticamente evidenti e dissonanti dell'ironia: *futurefeedforward.com* è un giornale elettronico che scrive dal futuro, presentando notizie che riguardano i prossimi cento anni come se fossero accadute ieri...].

L'altra ossessione vede nel futuro dell'illusione un'illusione del futuro resa drammaticamente attiva dalla perdita del reale. Questo è l'autentico cuore di tenebra delle teorie della simulazione. Qui i nomi sono ben lontani dalla terminologia del guru, viceversa sono nomi potentemente dominati dalla nostalgia di ciò che *è stato rotto*. Baudrillard, Virilio. Anche in questo caso, solo alcuni. La nostalgia ossessiva è quella che origina e ha origine. L'origine è sempre il punto di vista che comanda autoritariamente lo sguardo. Questo punto di vista, nel senso letterale del termine, è la realtà, cioè la percezione della realtà e come questa entri in confusione per effetto della percezione di *una realtà mediata* con sempre maggiori e più convincenti risultati.

I risultati - e quindi la meta ripudiata dall'origine - si concentrano in una riproduzione sempre più fedele del reale, in una sua simulazione sempre più identica. Il punto di partenza è anche il punto d'arrivo poiché è l'unico punto di vista. La nostalgia è quella di una realtà originaria, unica; l'ossessione produce una realtà ri-unificata. Ogni rappresentazione è subordinata alla potenza autoritaria del suo oggetto che si rovescia in soggetto totalizzante, poiché non vi è oggetto all'infuori della realtà ma neanche un soggetto diverso, differente, dissonante. *Reality rules*. Per fare questo il pensiero si contorce, si osserva dalla nuca, annulla ogni molteplicità a favore di uno sguardo ciclopico-monologico. La previsione identifica sempre il futuro, ma lo identifica come futuro depredato, assassino inconsapevole della realtà e delle sue categorie kantiane aprioristicamente percepite e concepite - in questo senso è un pensiero sempre più 'occidentale' nella sua monologicità. "The Cassandra's vision of disappearing future mirrors Virilio's vision of the lost past. Virilio fears that we have lost space under the impact of acceleration in time, that space is now all past, and even time, at a certain imminent point, will reduce to an eternal present, the speed of light: a flat line on the monitors tending the terminal patient in simulation's intensive care ward" (Cubitt 2001, p. 144).

Lo spazio dissolve la tensione fra dimensione individuale e dimensione sociale unificandole in un tutto ipostatizzato e amorfo. Il tempo è identicamente percepito come linea costante, non importa se verso un

progresso o un regresso: la linea su quel monitor c'è e annuncia, nella sua piattezza, la morte del paziente numero uno della contemporaneità, cioè il reale, questo soggetto una volta puro e solo nel suo potere-guida e ora insidiato da assassini che portano la sua stessa faccia, indossano i suoi vestiti e si muovono come lui. Cambierà il monarca, non la monarchia. Eppure il monarca nuovo è identico al vecchio e questo fa del vecchio il vero e autentico potere dominante. Un falso movimento dialettico, il rischio dell'identico del non-identico.

Altro teorico dell'omicidio, del delitto, caro alla terminologia della nostalgia, è Baudrillard. Un delitto perfetto perché compiuto, isotopico, identico: "Dunque, il delitto è nello stesso tempo un delitto contro il mondo reale, che diviene una funzione inutile; ma è in maniera più profonda e più radicale, un delitto perpetrato contro l'illusione del mondo, cioè contro la sua incertezza radicale, contro la sua dualità, il suo antagonismo - tutto ciò che fa sì che ci sia il destino, il conflitto, la morte" (Baudrillard 2000, p.59). Il soggetto di questo pensiero dovrebbe essere la teoria stessa di Baudrillard, non certo le realtà altre. Ciò che sconcerta è la capacità di inglobare ogni aspetto in un tutto che muore non certo per effetto delle realtà altre, ma per effetto delle sue stesse derive fagocitanti, del suo essere funzione di se stesso. Il delitto perfetto è un suicidio per autofagia. Il mondo duale di Baudrillard è quello che chiaramente definisce ciò che è e ciò che non è, un mondo in cui i soggetti sono delimitati e confinati, in cui perfino l'incertezza è, a dire il vero, una certezza, cioè l'illusione in quanto opposizione circoscritta e dipendente dal reale. Solo se concepito in maniera duale il mondo genera conflitto, destino (!) e perfino morte, attanagliato in un'immagine dialettica talmente sbiadita e ipostatizzata che l'unica nostalgia che attiva è quella per la dialettica negativa, una dialettica negativa tale, però, da imboccare la strada dissonante della trasfigurazione ed essere così in grado di sollecitare un'alterazione della dialettica stessa in quanto divenire altro. Un'alterità che rovesci le ossessioni dell'identico e dell'identificazione.

TRASFIGURAZIONE CRITICA DELLA DIALETTICA

(Cfr. sull'argomento un mio saggio dal titolo "linguaggi non identica" che sarà pubblicato sulla rivista 'Avatar' n.4, Meltemi Editori, in uscita a Settembre 2003.)

Le tensioni che oppongono T. W. Adorno e W. Benjamin dischiudono l'ellisse che contiene le loro teorie come se ne fossero i due fuochi. La distanza fra questi due fuochi non può essere colmata né aumentata: essa va trasfigurata. Solo in questo modo possono esserne i colti i riferimenti che producono punti di vista moltiplicati e in continuo divenire dissonante-non armonico-non lineare per la sperimentazione di un'etnografia critica delle culture digitali.

Queste tensioni si presentano, a chi le sa cogliere nel loro estraniamento, come una tavola imbandita per un affamato. Chi ha fame è la ricerca etnografica, fame di sfuggire ai dualismi che la costringono ad essere pro o contro, di sfuggire al corpo imbalsamato del reale che si presenta come simulazione e all'avvilimento della simulazione nell'assimilazione alla realtà. Fame d'alterità, soprattutto d'esperienze dell'alterità, nell'alterità.

Uno degli elementi che attraversano la tensione è il linguaggio, nell'accezione più ampia che questo termine può raggiungere e sarebbe, quindi, meglio parlare di linguaggi, cioè di plurale e non di singolare. Ciò che Adorno coglie nelle composizioni atonali e dissonanti della musica di Schoenberg è ciò che egli stesso non percepisce (e anzi sentenzia come elemento magico, positivo, a-dialettico) nella scrittura di Benjamin e nella sua teoria dell'esperienza: Erlebnis, l'esperienza choccante, frammentata, distratta, accecante nella sua evidenza tanto da non potersi sedimentare nella coscienza del soggetto, si contrappone e distrugge Erfharung, l'esperienza mediata dalla tradizione.

Per Adorno questo processo indica la dissoluzione del soggetto nella mera contemplatività, il suo istupidimento nella massa, la rinuncia al pensiero critico. Per Benjamin è il preludio di una forma liberata della percezione che accosta l'individuo all'ancora-una-volta e alla grazia dei bambini, in direzione di quella felicità non disciplinata che Adorno vede come promessa tradita dalla società amministrata. Eppure lo sguardo di Adorno sembra trasfigurarsi nell'elogio a Schoenberg, al suo comporre musica concreta, linguaggio del "che cosa" anziché del "come", linguaggio che trasfigura la tradizione rovesciandola nell'azione della non-identità, azione *evidentemente* pragmatica.

Ciò che egli riesce a vedere nella musica, non riesce ad ascoltarlo nella scrittura. D'altro canto quello che tradisce Benjamin è la fiducia 'ascetica' nel "che cosa" e il suo spingerlo troppo in avanti fino a distenderlo in una dimensione lineare-metafisica di recupero del nome originario e divino delle cose. In questo senso egli ricompone un'identità proprio dove crea una frattura non-identica con la sua scrittura fatta di citazioni dissonanti. Sembrano, quindi, strutturarsi dei campi di forza che tirano e strattonano le opposizioni fra Adorno e Benjamin in direzioni multiple, liberando costellazioni di significati e strumenti linguistici ricchi di derive sperimentali. La tensione Adorno-Benjamin, così irrisolvibile, non cerca una sua soluzione o un suo superamento, ma una sua alterazione, una trasfigurazione nello scarto dalla dialettica verso l'alterità della superficie percettiva nell'esperienza dissonante.

ETNOGRAFIA CRITICA DEGLI SCARTI DIGITALI

Se si considera l'opposizione riflessiva fra reale e virtuale attraverso la rappresentazione dei linguaggi digitali

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002
Directory of Open Access Journals

e la si trasfigura nelle costellazioni dissonanti di Adorno e Benjamin, può essere colta una prospettiva multipla non progettuale che si frantuma sulla superficie della ricerca etnografica del digitale. *Del digitale* perché questa ricerca non può ignorare le istanze linguistiche al cui interno intende posizionare il suo sguardo moltiplicato e, quindi, deve farle proprie e non semplicemente attraversarle. Farle proprie vuol dire sperimentare una teoria dell'esperienza digitale che si opponga in termini critici nei confronti di ogni identificazione-ipostatizzazione-denominazione, sia sul piano linguistico che su quello propriamente etnografico.

Un'esperienza che riesca a cogliere le linee spezzate e sanguinanti della superficie digitale, che si configuri come evidenza choccante della dissonanza nella sua trasfigurazione della dialettica dualistica reale-virtuale verso l'alterazione delle loro soggettività, l'emersione delle loro differenze. Solo chi ha uno sguardo viziato dalla profondità può non cogliere l'importanza della superficie. Il nome singolare del virtuale, variamente modificato nel corso della storia occidentale lungo uno spectrum che oscilla sulle semantiche della possibilità e dell'assenza (si veda Shields 2003), deve moltiplicarsi in nomi differenziati e scarti linguistici che dissolvano il suo rapporto feticistico con il reale per restituirlo come soggetto altro, come citazione trasfigurata, aperta e sanguinante: come le citazioni di Benjamin.

Benjamin sosteneva di voler liberare le cose dalla loro schiavitù di essere utili. La ricerca deve liberare la simulazione dalla schiavitù di essere simulazione, dall'essere in funzione del reale e dalla sua misurazione e quantificazione in base alla fedeltà verso la realtà: liberarla dall'essere chiusa in un testo ordinato, scritto dalla realtà. Rovesciare la riflessività ossessiva che restituisce alla realtà nella riproducibilità simulata l'aura assolutizzante. In questo senso l'etnografia diventa critica, cioè attiva nella ricerca della non-identità trasfigurata nelle istanze dei linguaggi digitali.

Un'etnografia che rinunci allo sguardo che ha origine, originario e originante e abbracci sguardi, suoni, odori, percezioni - esperienze non vincolate alla realtà o al virtuale, all'identità o all'identico del non-identico, ma esperienze liquide che scivolano sulla superficie alterata di questi dualismi dialettici. Un'etnografia dello scarto, inteso come movimento dissonante-evidente che altera e trasfigura l'esperienza della ricerca e la ricerca sull'esperienza. Se è vero, come sostiene Christine Hine, che "an ethnography of the Internet can look in detail the ways in which the technology is experienced in use" (2000, p. 4), un'etnografia critica, posizionata nel movimento, valuta le possibilità di esperienze differenti svincolate dalla logica della simulazione identica e identificata: "an ethnography of, in and through the Internet can be conceived of as an adaptive and wholeheartedly partial approach which draws on connection rather than location in defining its object" (p. 10).

La connettività invece della localizzazione, la costellazione invece delle tassonomie, una dimensione che rifiuta l'abbaglio ipertestuale (si vedano in tal senso le ambiguità in Landow 1992) in quanto comprende che ogni strutturazione per quanto orizzontale o eterodiretta non è una costellazione con i suoi campi di forza e le sue tensioni accecanti e dissonanti.

MONDI IDENTICI

"Molte delle prime conferenze online e BBS sembrano essere scaturite dal bisogno di costruire un certo sentimento comunitario dopo il fallimento degli esperimenti controculturali nella realtà del mondo fisico" (Castells 2001, p. 61). "Un modo differente di considerare la realtà virtuale è riconoscere che negli ultimi decenni del ventesimo secolo la realtà si sta volatilizzando dietro ad uno schermo. (...) Non possiamo fermare la realtà virtuale, anche se scoprissimo che è la cosa migliore da fare. Ma potremmo essere in grado di indirizzarla, se cominciamo a rifletterci sopra a partire da ora" (Reinghold 1992, p. 19). Una comunità virtuale 3D è una comunità in internet che non basa i suoi linguaggi esclusivamente sulle pratiche testuali di scrittura ma struttura i suoi spazi in una rappresentazione grafica tridimensionale. L'effetto è simile a quello di un videogioco. Ogni individuo decide come rappresentarsi graficamente attraverso un avatar - termine che deriva dall'antico Hindu ed indica l'incarnazione di una divinità nel mondo materiale - oltre al consueto nickname. In comunità virtuali di questo genere, di solito, l'avatar lo si può scegliere fra una serie determinata di 'tipi', legati più o meno ad un certo e definito referente (*...essere in grado di indirizzarla...*).

L'avatar interagisce con l'ambiente che gli è stato disegnato intorno, ma può anche modificarlo e produrlo. Io frequento Activeworlds dal 1999. Non essendomi iscritto, la frequento da turista. E' la comunità virtuale in cui pratico ricerca etnografica. L'esperienza fruibile in AW è complessa e si articola su diversi livelli teorici e pratici. Ciò che è chiaro è che il rapporto fra rappresentazione e realtà ne viene chiaramente viziato da uno sbilanciamento nei confronti del reale, nella produzione delle istanze percettive. Activeworlds è una serie di mondi identici, identici perché strutturano, disegnano esperienze sempre uguali, sentimenti comunitari che slittano sui codici di una riproduzione simulata della realtà, di una realtà che è o che si sarebbe voluta o che si vorrebbe. Non c'è scarto, né superficie. C'è solo un abisso che conduce rovinosamente al trono della realtà unificata in cui si dissolvono le già deboli categorie di off-line e on-line: si dissolvono nell'identità.

L'alterità della differenza è lontana sia dal sentire che dall'esperire. Il "come" è l'unico linguaggio che si può esperire. Eppure io continuo la ricerca di una non-identità, di una dissonanza talmente evidente da

strutturarsi come esperienza per un'etnografia critica del digitale. Mi hanno invitato a una mostra, un'esposizione di opere d'arte digitali: ho deciso di andare *lì*, per applicare il mio sguardo affamato di non-identità. E se anche *lì* dovessi trovare l'identico, continuerò *altrove* la mia ricerca diasporica di orme dissonanti nell'alterazione e trasfigurazione dei linguaggi digitali.

BIBLIOGRAFIA

Adorno, T. W., 1958, Dissonanzen, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht; trad. it., 1990, Dissonanze, Milano, Feltrinelli.
Adorno, T. W., 1966, Negative Dialektik, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 1975, Dialettica Negativa, Torino, Einaudi.
Baudrillard, J., 2000, Mots de passe, Pouvert, Fayard; trad. it., 2002, Parole chiave, Roma, Armando.
Benjamin, W., 1955 [1936], "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", in Schriften, Frankfurt am Main, Suhrkamp; trad. it., 1966, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Torino, Einaudi.
Benjamin, W., 1966, Briefe, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag; trad. it., 1978, Lettere 1913 - 1940, Torino, Einaudi.
Castells, M., 2001, Internet Galaxy, Oxford, Oxford University Press; trad. it., 2002, Galassia Internet, Milano, Feltrinelli.
Cubitt, S., 2001, Simulation and Social Theory, London, Sage.
Hine, C., 2000, Virtual Ethnography, London, Sage.
Kumar, K., 1995, From Post-Industrial to Post-Modern Society. New Theories of the Contemporary World, Oxford (UK), Oxford University Press; tr. it., 2000, Le nuove teorie del mondo contemporaneo, Torino, Einaudi.
Landow, G. P., 1992, Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology, Baltimore, The Johns Hopkins University Press; trad. it., 1993, Ipertesto. Il futuro della scrittura, Bologna, Baskerville.
Mattelart, A., 2001, Histoire de la société de l'information, Paris, La Découverte; trad. it., 2002, Storia della società dell'informazione, Torino, Einaudi.
Reinghold, H., 1992, Virtual Reality, New York, Touchstone Books; trad. it, 1993, La realtà virtuale, Bologna, Baskerville.
Shields, R., 2003, The Virtual, London, Routledge.

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

ENHANCED BY Google

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

PER UNA METODOLOGIA DELLA RICERCA ON LINE: ALCUNE RIFLESSIONI E PROPOSTE

Marco Razzi

marco.razzi@fastwebnet.it
Professore a contratto di Teoria dell'Informazione presso la facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Genova.

Di fronte al *mare magnum* d'informazioni disponibili su Internet, l'utente medio - in genere - dovendo operare una selezione funzionale ai suoi obiettivi conoscitivi può trovarsi in difficoltà, quando non sentirsi perso. La cernita nella mole di materiale non è peraltro l'unico problema di fronte al quale il 'ricercatore' impatta: la libertà totale su cui si basa la diffusione di informazioni - principio totalmente condivisibile - può non significare in assoluto che le stesse siano ineccepibili in quanto ai contenuti o al loro "processo produttivo". Le fonti dei dati, la validità, l'attendibilità, la fedeltà sembrano non avere a volte una grande rilevanza per coloro che diffondono conoscenza attraverso la rete. Francesca Zajczyk (1996) sottolinea giustamente l'importanza di alcuni concetti chiave nel momento in cui si procede sulla strada della raccolta dei dati prodotti da altri soggetti.

In primo luogo l'autrice sintetizza il dibattito sul concetto di analisi secondaria: partendo da Hyman (1974) per cui tale tipo di analisi consiste nell'estrazione di conoscenza su argomenti diversi da quelli che rappresentano l'oggetto dell'indagine originale, si arriva al contributo di Steward (1984) per il quale invece essa rappresenta un qualcosa di differente, ovvero "ogni ulteriore analisi relativa ad informazioni che sono state ottenute in precedenza. Essa può essere in relazione con il fine per cui i dati sono stati raccolti, o può indirizzarsi a un problema diverso da quello che ha generato la collezionerei dati originari. Può coinvolgere (infine) l'integrazione di informazioni da molteplici fonti o una rianalisi dei dati di una singola fonte" (in Zajczyk 1996: 13).

L'autrice sottolinea ancora come "l'analisi secondaria offre al ricercatore il vantaggio di evitare la fase della raccolta (...). Tuttavia comporta, rispetto all'indagine primaria, numerosi svantaggi di cui il ricercatore deve essere consapevole, derivanti essenzialmente dall'eterogeneità delle fonti e dalla limitata informazione sui criteri di raccolta de di eventuale elaborazione dei dati d'origine a lui esterna.
I limiti sono raggruppabili nelle seguenti categorie:
o inadeguatezza delle informazioni rispetto alle esigenze della ricerca dal punto di vista del livello territoriale

di riferimento;
o inadeguatezza del contenuto dell'informazione rispetto ai problemi posti dal ricercatore;
o disomogeneità dei dati forniti dai diversi enti produttori;
o qualità dei dati di livello ignoto e non garantito" (Zajczyk, 1996: 14).

Se si fa riferimento invece al concetto di fonte, il primo ausilio lo fornisce un qualsiasi dizionario: Devoto Oli (1990), ad esempio, in secondo significato figurato chiarisce come si debba considerare una fonte "chiunque sia in grado di offrire informazioni attendibili e di prima mano" [1]. Dal punto di vista sociologico/metodologico si può dire che una fonte sia coincidente con ogni "entità che consenta di acquisire informazioni o dati che si riferiscono a fenomeni, avvenimenti o gruppi sociali, collocati in un preciso ambito e relativi ad un certo momento temporale. (...) Centrale nell'analisi secondaria è la valutazione della *qualità dei dati* [2]. L'utente di dati altrui dispone di solito del solo prodotto finale fornito in genere senza una valutazione dell'incidenza dei possibili errori. Egli deve quindi ricostruire il percorso che ha condotto ai dati e in ogni fase deve poter fornire una descrizione non ambigua" (...) (Zajczyk, 1996, 13-14).

Infine pare opportuno proporre alcune definizioni chiave, riferite ai concetti di validità, attendibilità e fedeltà, in quanto in esse trovano fondamento alcune delle riflessioni fatte nel presente contributo. Per validità si intende il rapporto tra un concetto e un/il suo indicatore, ovvero quanto quest'ultimo è in grado di rappresentarlo (Zajczyk 1996:91 e ss.); per attendibilità si intende l'effettiva capacità di un indicatore di misurare il concetto indagato (Bezzi-Palumbo, 1995: 51). Per fedeltà si intende la capacità (in particolare di uno strumento) di registrare senza distorsioni lo stato del soggetto/oggetto in analisi (Zajczyk, 1996, 96).

Il fine che attraverso questo contributo si vorrebbe raggiungere, con un costante riferimento alla metodologia della ricerca sociale, è duplice: da un lato, ridare la legittima dignità ai concetti sopra enunciati [3] con particolare riferimento al caso della ricerca su Internet e dall'altro proporre alcune soluzioni, mutuate dalla stessa metodologia, per casi in cui si trovano le informazioni nella rete ma non si è certi della loro 'qualità' [4].

Nel volume Internet 2000 [5] vengono proposte delle regole base per la ricerca *on line* partendo da due concetti chiave: informazione ordinata e disordinata. La prima consiste nella ricerca di notizie fatta, ad esempio, attraverso il catalogo di una biblioteca come "raccolta ordinata di informazioni, che è possibile consultare attraverso un'interfaccia standard e su cui è possibile effettuare ricerche attraverso un linguaggio di interrogazione. (...); se la ricerca ha esito positivo, ne ricaveremo un certo numero di schede bibliografiche, con una struttura costante, data da autore, titolo dell'opera, luogo e anno d'edizione, numero delle pagine, formato, collocazione." (AA. VV 2000, 219-20). Il secondo concetto, cioè d'informazione disordinata, nasce quando si selezionano, sui diversi motori di ricerca, i termini di cui si vogliono conoscere tutti i contributi disponibili.

Le pagine e pagine di notizie trovate, un vero "guazzabuglio conoscitivo", sono un probabile risultato della ricerca svolta. Gli autori suggeriscono pertanto una serie di efficacissimi correttivi 'tecnici' (che non riguardano cioè la qualità del dato), quali gli operatori booleani (oggi ormai previsti implicitamente nei motori di ricerca, almeno per la parte di ricerca di base), l'uso d'indici sistematici (con una discesa nel dettaglio dei vari argomenti individuati progressiva e ragionata), la scelta di motori di ricerca per argomenti e non solo per termini... e chi più ne ha più ne metta. Ma il problema del buon dato rimane sempre. Se si riflette sulla definizione di ricerca disordinata, per procedere sulla strada della similitudine con la metodologia, essa rappresenta un caso di potenziale mancata sovrapposizione tra due schemi mentali: quello del ricercatore che ha bisogno di trovare notizie sull'argomento'x' o sull'argomento 'y' e quello di colui/coloro che ha/hanno costruito gli indici sistematici o proposto i *link* ai diversi siti che contengono quelle specifiche informazioni.

Il problema della sovrapposizione tra schemi mentali è realmente un aspetto da non dover trascurare. Alberto Marradi (1980: 1) ha definito in modo molto efficace un concetto; esso è un: "ritaglio operato in un flusso di esperienze infinito in estensione e profondità e infinitamente mutevole". La definizione mette in evidenza almeno due punti chiave: è l'esperienza che provoca la 'creazione' del concetto, ma soprattutto l'intero contorno (spazio-tempo) può contribuire alle sue modificazioni. La storia, ad esempio, insegna perfettamente come i concetti siano destinati a mutare nel tempo acquisendo, a seconda dei momenti, connotazioni positive o negative [6].

In un suo contributo Mauro Palumbo (1992: 17) ne codifica di tre tipi: comunemente condivisi, apparentemente condivisi e propri della comunità scientifica. Gli unici su cui non dovrebbero esservi dubbi sono quelli appartenenti al primo gruppo in quanto acquisiti per esperienza 'diretta' da parte degli individui (grazie all'impiego di tutti o parte dei cinque sensi): ne fanno parte casi come albero, fiore, sedia, tavolo e simili, su cui difficilmente possono esistere incomprensioni, poiché sono oggetti che si possono vedere, toccare, che hanno profumi. Magari gli individui non conosceranno stili diversi di un tavolo, ma il concetto esiste comunque in ognuno. Dei concetti apparentemente condivisi fanno parte tutti quei casi in cui sembra esistere condivisione fra le persone in merito all'immagine mentale che essi possono evocare, ma non è detto che ciò accada davvero. Infine quelli propri della comunità scientifica sono da usare solo in presenza di addetti ai lavori, pena la sicura non comprensione tra individui. Gli esempi che la rete offre sono

Collana Quaderni M@GM@

Volumi pubblicati

www.quaderni.analisiqualitativa.co

prevalentemente appartenenti del secondo o del terzo tipo, a seconda dell'argomento indagato.

Ancora Palumbo, nel suo contributo citato in precedenza, aggiunge che la sovrapposizione tra schemi concettuali (che, nel nostro caso, sono quelli del ricercatore su Internet e del gestore delle informazioni) può avvenire con tre macro-esiti finali e sub casi per ogni tipologia (ibidem, 26 ss.):
o corrispondenza perfetta (realtà che coincide con gli stereotipi dei due soggetti, coincidenza fra soggetti perfetta, seppur limitata rispetto alla 'realtà' di riferimento);
o corrispondenza parziale (stereotipi di uno dei due soggetti più o meno ampio di quello dell'altro o solo in parziale sovrapposizione);
o corrispondenza artificiale (che produce o dati che erano presenti nei soggetti e che non sarebbero emersi diversamente, o dati inventati).

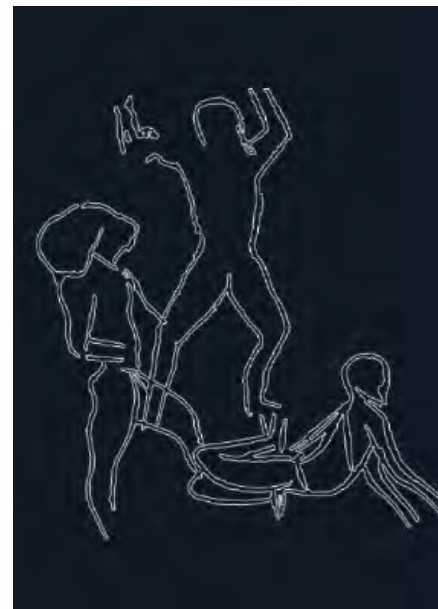
Come si può intuire, tutto risiede in questioni di chiarificazione concettuale: bisogna porsi il problema del significato del "concetto indagato" (che nel nostro caso corrisponde all'oggetto della ricerca *on line*) e, per conseguenza, dei termini che possono essere stati usati per 'etichettarlo'. Ad esempio, fino a poco più di un anno fa per trovare i *link* giusti alle *home page* dei servizi sugli itinerari stradali da percorrere per raggiungere una località, una delle parole da digitare era "mappe stradali". I termini "itinerari stradali" permettevano di accedere soltanto ai siti delle autostrade o a quelli che proponevano giri turistici.

In seguito, probabilmente, i 'divulgatori' di questi servizi si sono resi conto che le parole "mappe stradali" non erano da considerare così scontate per arrivare nei loro siti, quanto meno non per tutti: ed ecco che, digitando oggi "itinerari stradali", si arriva come primo risultato al sito di Kataweb www.kwmappe.it/percorsi.html . Può dunque accadere che le ricerche non portino a risultati soddisfacenti semplicemente perché non sono stati selezionati quei termini che, secondo la logica del Web, dovrebbero condurre verso un sito piuttosto che un altro. Individuare almeno 3-4 sinonimi dell'etichetta terminologica e provarli tutti potrebbe già rappresentare una valida soluzione. Se neanche in questo caso si dovessero ottenere risultati apprezzabili è estremamente probabile che il problema non stia più nel termine, ma nell'argomento, forse poco diffuso nella rete.

Un secondo consiglio utile consiste nel non accettare passivamente le informazioni che si trovano in siti la cui struttura/impostazione possa anche far supporre una validità intrinseca. Esiste, ad esempio, un sito americano (www.findagrave.org) il cui obiettivo è quello di permettere visite virtuali alle tombe di personaggi noti sparse nei cimiteri del mondo. Il sito offre anche un valore aggiunto, dato da biografie (brevi ma esaustive) di ciascuno di tali personaggi, fatto che permetterebbe di tenerlo in considerazione anche per piccole ricerche di tipo storico (ed in questa direzione vanno anche le aspettative degli stessi realizzatori del sito). Alla cura tributata alla redazione delle biografie non corrisponde peraltro quella tenuta nella compilazione delle date di nascita e morte. Sebbene questo aspetto possa sembrare di scarsa importanza, in automatico mette in dubbio l'attendibilità dell'intero sito, non permettendo più di tenerlo in considerazione quanto meno per questa funzione storico-conoscitiva auspicata dal *web master*.

Per rendersi conto se le notizie proposte sono state curate correttamente basta cercarne una particolare, di cui si sia ovviamente certi. Questa forma di test 'interno' consente di valutare sia il contenuto che il livello della 'qualità' del sito. Problemi di scarsa cura possono interessare anche le pagine che riportano notizie soggette a cambiamenti repentini o, in generale, a modificazioni nel tempo (ad esempio quelle che danno notizie su concorsi e bandi, o che hanno per oggetto i servizi erogati da strutture con sedi aperte al pubblico). Le informazioni di questo genere vanno sempre verificate non accettandole mai implicitamente, ma controllando a quando risale l'ultimo aggiornamento del sito (che dovrebbe far presumere che la verifica del contenuto sia stata effettuata in quella data) o accertandosi, anche con un contatto diretto, dell'attendibilità delle informazioni proposte nel sito stesso (così per evitare di recarsi a vuoto nelle sedi indicate).

Con riferimento ai problemi sollevati in precedenza, ecco altri esempi significativi: da due anni a questa parte gli studenti che frequentano il corso di Teoria dell'Informazione possono preparare per l'esame una tesina, con il duplice scopo di imparare a districarsi nella mole considerevole di informazioni reperibili attraverso Internet e a porsi il problema della validità ed attendibilità delle informazioni trovate nella rete. I requisiti richiesti propedeutici alla stesura di tale tesina sono: una buona conoscenza, sull'argomento individuato; il fatto che esso abbia il più possibile ricadute e implicazioni locali; la condizione che la ricerca su Internet venga effettuata attraverso più motori di ricerca; l'obbligatorietà di trascrivere il percorso effettuato per il reperimento delle informazioni in una parte dedicata definita "sezione metodologica"; una cura estrema per la sitografia, con rimandi ai siti consultati per ogni capitolo.

Il percorso proposto richiama molto lo schema tradizionale delle fasi della ricerca, seppure con alcuni adeguamenti funzionali al tipo di indagine svolta. Infatti l'individuazione dell'argomento può corrispondere alla prima fase chiamata "scelta del problema e formulazione dell'ipotesi" (Bailey 1991; ma anche Palumbo 1991). Anche l'impostazione del disegno della ricerca non sembra distaccarsi molto da quanto deve poi essere effettuato per la raccolta dei dati *on line*: si possono infatti applicare tecniche di campionamento ad insiemi di documenti (sebbene sia spesso complesso individuare a monte l'universo di riferimento); anche per gli strumenti non ci si discosta molto dalla metodologia: analisi 'qualitativa' del materiale disponibile; ma anche

DOAJ Content

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Directory of Open Access Journals

interviste semistrutturate, con riferimento al ruolo fondamentale che, in caso di dubbi di contenuto, potrebbe essere assolto da testimoni qualificati chiamati in causa per validare i testi trovati in rete, come si vedrà più oltre.

Per quel che riguarda la fase di codifica e analisi dei dati, da un lato la similitudine è ovvia con le tecniche definite di "analisi del contenuto" o di lettura ragionata di tutto il materiale (con il fine di utilizzarlo per l'impostazione dello scenario di sfondo o per la vera e propria trascrizione del report di ricerca). Infine la stesura del rapporto finale - e il confronto dei risultati ottenuti con le ipotesi di partenza, per confermarle o smentirle - vale come nella ricerca sociale e chiude il percorso effettuato. Quanto sopra non è comunque sufficiente ad annullare i problemi di attendibilità e validità delle informazioni reperibili on line.

Internet viene spesso considerato 'la' fonte per eccellenza, mentre la rete è, più di frequente, un semplice veicolo di diffusione delle informazioni, dotate di una loro origine e una loro 'paternità' esterne. A questo proposito ecco un caso emblematico: una studentessa aveva manifestato l'intenzione di scrivere la propria tesina su un argomento abbastanza complesso e in un certo senso 'rischioso' per la quantità e qualità di notizie reperibili su Internet: il ruolo dei sogni, non solo con riferimento alle modalità d'interpretazione ma anche dei cosiddetti "sogni lucidi" abbinati o meno ai "viaggi astrali". Il tema è stato affrontato con molta passione e con altrettanta attenzione dalla candidata. Una volta terminata la stesura del testo, il lavoro era approdato alla valutazione finale.

Alla prima lettura era emerso peraltro un particolare piuttosto singolare: la relazione conteneva oltre 40 citazioni di testi, con intere frasi trovate in diversi siti; di nessuna di esse, peraltro, era nota la fonte originale. Con molta fatica la candidata ha cercato di rimediare a questo potenziale 'plagio' (di cui diversamente sarebbe risultata anche lei correa), riuscendo ad abbinare con grandi difficoltà solo l'autore a buona parte delle corrispondenti citazioni, creando quindi per alcuni casi una bibliografia parziale e rimandando, per gli altri, ai siti da cui aveva estrapolato le attribuzioni incomplete. Un'altra studentessa aveva invece scelto come argomento della sua tesina le leggende su fantasmi e su altre presenze misteriose a Genova. La ricerca per il reperimento mirato delle informazioni era stata condotta utilizzando Google, Excite, Yahoo e Altavista (quindi attraverso motori per termini e per argomenti).

Durante la fase di raccolta di dati dalla rete era stato individuato un sito su leggende locali (principalmente sulla Lanterna e su una casa rosa in una zona di Genova, quest'ultima citata anche in altre pagine web e, per questo motivo, dunque, reputata più 'affidabile'). La particolarità delle informazioni proposte aveva incuriosito la candidata, spingendola a contattare il 'titolare'. Come noto a molti, conoscere il soggetto 'responsabile' di un sito è possibile attraverso un uso 'indiretto' **[7]** del servizio www.register.it: nella *home page* si digita il nome del sito di cui si vuole conoscere il 'depositante', come se lo si volesse registrare. Peraltro, il fatto che qualcuno abbia già utilizzato il nome proposto viene segnalato immediatamente ed è possibile conoscere tutti i dati di colui che ha registrato il sito per primo (nome, cognome e i vari recapiti per un eventuale contatto). E' stato così possibile inviare una *e-mail* alla responsabile del sito richiedendo alcune precisazioni sulle storie da lei descritte. Con molta rapidità (e correttezza, con il senno di poi) la persona ha risposto che ognuna delle storie presentate era esclusivo frutto della sua fantasia: il contenuto di questo sito non è stato di conseguenza utilizzato per la redazione della tesina.

Questo approccio introduce l'ultimo suggerimento per riuscire ad ottenere informazioni attendibili sul contenuto di alcuni siti: ricorrere o direttamente al soggetto che ne ha registrato il nome o ad un testimone qualificato, come tale esperto nell'argomento in analisi. La teoria metodologica non si è molto occupata dei testimoni qualificati fino agli anni '80, quando Maura Del Zotto (1985) ha sistematizzato per prima i contributi (in verità pochissimi) in allora esistenti, reperiti facendo ricorso alla sola letteratura straniera. Come ricorda l'autrice "nella corrente pratica della ricerca sociologica si intendono per testimoni qualificati o informatori chiave, quelle persone che vengono di solito interpellate in una fase preliminare **[8]**, per raccogliere opinioni o informazioni su un determinato argomento" essendone costoro conoscitori per vari motivi: "posizione all'interno della comunità; conoscenza dettagliata dell'argomento trattato; disponibilità a cooperare; capacità di comunicare il proprio pensiero; imparzialità."(Del Zotto 1988, 134).

In particolare può essere significativo porsi il problema di quale sia lo strumento più adatto per effettuare l'intervista al testimone, una volta che sia stato individuato. Le tecniche applicabili possono essere, come ha sostenuto Del Zotto, o l'intervista/colloquio in profondità o la somministrazione di un questionario. Nel primo caso il testimone verrebbe messo nelle condizioni di reagire alla situazione intervista piuttosto che di subirla (Pinto 1964); egli detiene infatti le informazioni, che l'intervistatore deve fare emergere. "Il compito dell'intervistatore dovrebbe essere relativamente passivo: introdurre l'argomento, in modo da dare al testimone qualificato degli orientamenti da seguire. Ma egli deve però al contempo essere abile nello stimolare l'interesse del testimone, ravvivandogli la memoria e inducendolo a rilevare tutto ciò che conosce sull'argomento"(Ibidem 137). L'autrice evidenzia poi come il questionario non sia propriamente lo strumento più indicato per la raccolta delle informazioni ricercate presso un "testimone chiave", in quanto troppo standardizzato nella sua struttura e a rischio di superficialità nelle risposte ottenibili.

Del Zotto, richiamando poi Marradi e Pitrone, ricorda come "possa accadere di operativizzare concetti diversi

da quelli che interessavano originariamente, perché può non esistere corrispondenza di significati attribuiti alla domanda da ricercatori e intervistati (...). Inoltre una domanda può essere interpretata in maniera del tutto diversa e non prevedibile dai vari intervistati: i termini impiegati e il complesso della domanda possono evocare concetti diversi da quelli cui intendeva riferirsi il ricercatore" (Ibidem 138). Opinione dello scrivente è che i migliori risultati dal contatto con un testimone qualificato - e ciò vale qualunque sia l'argomento su cui si cercano informazioni - si ottengano dalla somministrazione di un'intervista semistrutturata, dove il ricercatore prevede cioè una traccia di cinque-sette argomenti su cui vanno raccolte notizie.

Nella redazione delle tesine del corso di Teoria dell'Informazione sono stati usati testimoni qualificati ad esempio per lavori sulla musicoterapia, sulla storia della 'Vespa' della Piaggio, sulla già accennata tesina relativa alle leggende di Genova antica. Ed in genere gli studenti sono costantemente incitati a ricorrere ai testimoni qualificati: ne verranno ad esempio contattati due norvegesi, che da anni vivono in un comune della provincia di Imperia, per ottenere informazioni utili per la stesura di una tesina sui villaggi cablati in Liguria **[9]**.

La metodologia della ricerca sociale può realmente essere sovrapposta e utilizzata in molte sue parti per una ricerca ragionata di materiale disponibile nella rete, ad oggi veramente sconfinato in senso quantitativo e qualitativo. La rete può essere un fonte di informazioni valida e attendibile, a condizione che le stesse vi siano state messe da produttori/diffusori competenti; in merito alla fedeltà delle informazioni, l'approccio migliore è forse quello di muoversi con cautela (in particolare con i siti non istituzionali) e, in caso di forte perplessità, chiamare in causa lo stesso produttore/diffusore o un esterno neutro che possa, in funzione dell'esperienza su quello specifico argomento - cioè in qualità di testimone qualificato - sciogliere i dubbi una volta per tutte o, per contro, confermarli definitivamente!

BIBLIOGRAFIA

Kenneth D. Bailey (1991) Metodi della ricerca sociale, Bologna, Il Mulino.
Claudio Bezzi, Mauro Palumbo (1995) Questionario e dintorni, Perugia, Gramma.
Marco Calvo, Fabio Ciotti, Gino Roncaglia, Marco A. Zela (2000) Internet 2000, Bari, Laterza.
Maura Del Zotto (1988) I testimoni qualificati in sociologia in Alberto Marradi (a cura di) Costruire il dato, Milano, Franco Angeli.
Giacomo Devoto, Gian Carlo Oli (1990) Dizionario della Lingua Italiana, Firenze, Le Monnier.
Herbert Hyman (1974) Secondary Analysis of Sample Survey, New York, Wiley, in Francesca Zajczyk (1996), Fonti per le statistiche sociali, Milano, Franco Angeli.
Alberto Marradi (1980) Concetti e metodi per la ricerca sociale, Firenze, Giuntina.
Mauro Palumbo (1991) Problemi di metodologia della ricerca sociale, Genova Ecig.
Mauro Palumbo (1992) Concetti dell'uomo della strada e concetti del ricercatore, in Alberto Marradi e Giancarlo Gasperoni (a cura di), Costruire ilo dato 2, Milano, Franco Angeli.
Richard Pinto (1964) Méthodes des Sciences Sociales, Paris, Dalloz.
Marco Razzi (1992) Fedeltà dei dati raccolti tramite questionario: un controllo empirico in Alberto Marradi e Giancarlo Gasperoni (a cura di), Costruire il dato 2, Milano, Franco Angeli.
Daniel W. Steward (1984) Secondary Research: information sources and methods, London, sage Publications, in Francesca Zajczyk (1996), Fonti per le statistiche sociali, Milano, Franco Angeli.
Francesca Zajczyk (1996) Fonti per le statistiche sociali, Milano, Franco Angeli.

NOTE

[1] Giacomo Devoto, Gian Carlo Oli (1990), Dizionario della lingua italiana, Firenze, Le Monnier.
[2] In corsivo nella citazione originale.
[3] Devo molto a Mauro Palumbo e Nicoletta Stame per alcune chiacchierate fatte e per gli stimoli che mi hanno fornito: ma una particolare gratitudine va anche agli studenti, senza i cui lavori molte di queste riflessioni non avrebbero visto la luce.
[4] Per problemi di qualità del dato e possibili soluzioni nei casi di ricerca quantitativa si rimanda anche a Marco Razzi, (1992) Fedeltà dei dati raccolti tramite un questionario: un test empirico, in Alberto Marradi e Giancarlo Gasperoni (a cura di), Costruire il dato 2, Milano Franco Angeli.
[5] Volume ormai piuttosto superato nei contenuti, ma non nell'impostazione; l'aggiornamento Internet 2004 - quando disponibile - colmerà lo iato temporale rispetto alle precedenti e soprattutto illustrerà l'avanzamento registrato dai vari temi trattati. Si rimanda comunque a Marco Calvo, Fabio Ciotti, Gino Roncaglia, Marco A. Zela (2000), Internet 2000, Bari, Laterza.
[6] Si pensi ad esempio all'evoluzione di concetti quali fascismo e comunismo negli ultimi 80 anni.
[7] Lo scrivente è grato al dott. Luciano Lombardi della società Totem s.r.l. di Genova per questo e per molti altri suggerimenti dati in occasione dell'incontro organizzato con gli studenti del corso di Teoria dell'Informazione.
[8] Ma non solo in essa, come è logicamente intuibile: il testimone qualificato può (anzi dovrebbe) intervenire nel momento in cui il ricercatore lo giudichi utile rispetto ad un imprescindibile bisogno di

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

WEB USABILITY: CORNICE E CONTESTO

Isabella Baroni

isabella.baroni@babel.it

Laureata in storia dell'arte contemporanea all'universita di Roma La Sapienza; attualmente collabora con Buongiorno.it come web content per la gestione di una newsletter bisettimanale e lavora come usability consultant per Babel.

TRASPARENTE E OPACO

Il computer ha assunto un ruolo preponderante nel momento in cui da strumento di calcolo è diventato strumento per *elaborare* informazione e infine strumento per comunicare. Quest'evoluzione funzionale, unitamente ad altri fattori (l'allargamento della base di utenti, la multifunzionalità dei sistemi e l'iperfunzionalismo, etc.) ha implicato un cambiamento di prospettiva nell'ingegneria informatica.

L'interfaccia ha smesso di essere la riproduzione di un pannello di controllo per diventare un sistema dedicato alla comunicazione interattiva. All'interno delle teorie di progettazione delle interfacce, l'utente ha assunto un ruolo centrale. Dall'ambito dei fattori umani (che si occupa soprattutto di comportamento e performance), il campo di ricerca dell'interazione uomo-macchina si sposta progressivamente verso quello della psicologia cognitivo/semiotica. Poi, dallo studio dei processi cognitivi, si assiste a un ulteriore spostamento d'interesse verso il processo interattivo e verso la ricerca di metodologie sperimentali per capire come i sistemi informatici sono utilizzati. Quest'evoluzione ha come conseguenza un crescente interesse verso l'analisi delle modalità di rappresentazione e trasmissione della conoscenza.

La semplificazione delle procedure d'uso, che ha accompagnato l'evoluzione degli strumenti informatici, ha avuto come conseguenza per l'utente esperto una sorta di perdita di controllo sui meccanismi del sistema operativo del computer [1]. Il passaggio da interfacce amichevoli è stato oggetto in questo senso di una duplice interpretazione: rappresenta sia un momento democratico perché non richiede competenze specialistiche sia il suo contrario, perché il sistema operativo si chiude a qualunque modifica esterna.

Questo processo di "semplificazione" si modella su un concetto di "trasparenza" dell'interfaccia intesa nell'accezione opposta: il computer consente all'utente di interagire senza andare oltre alla superficie dello

schermo, senza voler conoscere il meccanismo sottostante e il funzionamento del sistema. Trasparente è dunque ciò che può essere esplorato in superficie e non quello che può essere ricostruito analiticamente a partire dalla scomposizione della sua struttura interna: "Se prima trasparente significava chiarezza nel far vedere come funziona una tecnologia, ora voleva dire chiarezza nel far vedere come usarla" [2].

L'INTERFACCIA COME MEDIUM

L'esigenza di uscire da sistemi operativi ad interfaccia testuale ha contribuito all'affermazione della metafora spaziale, per definire il nuovo ambiente del personal computer. La comunicazione elettronica implica una fenomenologia spaziale che permette di essere concettualizzata con le caratteristiche di finestre, scrivanie e cartelle.

Lo stile a icone del Macintosh lanciato nel 1984 consentiva all'utente di manipolare l'interfaccia dello schermo e invitava a un nuovo tipo di rapporto con il computer. Il mouse ha introdotto una modalità di interazione basata sulla manipolazione diretta - l'oggetto può essere puntato, selezionato e spostato - e ha reso ancora più determinante la rappresentazione spaziale creando una situazione di sdoppiamento percettivo: l'utente è di fronte al monitor e quindi distaccato da esso, ma è anche all'interno dello spazio del monitor e s'identifica con il puntatore, inteso come estensione del braccio e dello sguardo. Mentre per l'interfaccia testuale la superficie dello schermo era il solo luogo di scrittura, la metafora del desktop sposta l'attenzione sul ruolo attivo dell'uomo che può agire nello spazio di senso riprodotto all'interno del monitor.

Il modo di utilizzare il computer si avvicina sempre di più a quello utilizzato per interagire con gli oggetti del mondo fisico. La struttura e l'uso della tecnologia si definiscono in relazione all'uso che ne fanno gli utenti: "E' importante ricordare che questi cambiamenti sono stati operati tanto dal consumatore quanto dalla tecnologia. Non c'è una ragione intrinseca per cui i computer devono servirsi prevalentemente di un'interfaccia grafica, se non quella che gli utenti oggigiorno preferiscono così" [3].

Scomparso il computer come "calcolatore", l'interfaccia come strumento attiva un nuovo tipo di esperienza e un'interazione complessa. Esplicita la natura complessa dell'interazione comunicativa in Rete, nella quale i percorsi di senso e gli spazi sono frammentati e modulari.

Le interfacce grafiche funzionano fornendo all'utente una rappresentazione grafica che funge da medium tra sé ed il sistema, attraverso la quale facilitano la costruzione, da parte dell'utente, di una rappresentazione mentale del sistema: sfruttano i vincoli naturali e artificiali, le affordances [4] e il mapping naturale. Il comportamento interattivo diventa funzione del modo in cui l'utente si rappresenta il sistema, e del modo in cui interpreta la sua struttura visibile e le azioni percepite come possibili. Pur facendo i conti con i limiti e i vincoli della pagina web delimitata da una cornice (una sorta di "microambiente"), il monitor dell'interfaccia si qualifica come spazio cognitivo che permette all'utente di crearsi un proprio modello concettuale e funzionale del sistema e di percepire se stesso nell'esecuzione di un compito [5]. L'atto di navigazione è inteso come programma di azione in cui prevale l'aspetto di esplorazione: la conoscenza e la memorizzazione dell'oggetto non passano attraverso le immagini ma attraverso le mosse compiute creando un "iperambiente" sviluppato su logiche ipertestuali in grado di moltiplicare all'infinito gli spazi di navigazione [6].

USABILE E ACCESSIBILE

Trasportato nel mondo delle interfacce informatiche, il concetto di usabilità suggerisce un approccio ai sistemi elettronici intesi come *ambienti* in cui deve essere reso possibile il conseguimento di precisi obiettivi.

E' evidente che l'usabilità applicata a Internet [7] sia un concetto differente dall'usabilità applicata ad altri contesti. E' apparentemente legata ad aspetti cognitivi: infatti, nella definizione del concetto sono incluse variabili di tipo psicologico - termini come "soddisfazione d'uso", "adattabilità", etc. - che rendono più complessa l'individuazione di una metodologia di valutazione [8].

Il significato dell'interazione che si attua all'interno di questo stesso spazio - e dunque tra uomo e interfaccia - non può essere ridotto al concetto di "uso". L'usabilità, quindi, non fa riferimento a un concetto d'uso inteso in senso puramente funzionale od operativo.

Se fosse così non sarebbe in grado di incidere sulla relazione d'uso e non avrebbe senso nemmeno il concetto di "usabilità interna" relativa ai sistemi di back office non visibili agli utenti.

Oltre alla necessità di progettare interfacce meno legate alla fisica dei dispositivi e più vicine alla sensibilità dell'utente, la web usability solleva una questione importante in relazione al concetto di interattività e all'esigenza di creare una cornice in grado di comprendere il nuovo tipo di esperienza prodotta e agita attraverso dispositivi elettronici.

Gli sviluppi possibili in futuro indicano un'evoluzione dell'interfaccia bidimensionale attualmente utilizzata dai sistemi operativi grafici e dalla maggior parte dei programmi attuali verso una progettazione che

comprende più livelli percettivi (*Tangible User Interface*, per esempio), verso la creazione di interfacce immersive e verso la scomparsa del computer come componente dell'interazione [9].

Attualmente, la riflessione sull'usabilità è strettamente connessa alla questione dell'accessibilità intesa come possibilità di accesso indipendentemente dalla tecnologia a disposizione dell'utente e dalle sue abilità/capacità operative [10].

Per esplicitare correttamente il suo obiettivo di garantire il diritto di accesso non discriminato all'informazione, l'accessibilità dovrebbe perdere quella parte residuale che la lega erroneamente a un concetto di "disabilità". Il problema dell'accessibilità infatti non può essere ridotto a un problema di persone diversamente abili. Si tratta di differenziazioni che in Internet non esistono: "Gli ambienti virtuali possono essere infatti liberatori per chi ha disfunzioni motorie, permettendo a tutti gli utenti uguale libertà di movimento" [11].

Il tipo di relazione che unisce usabilità e accessibilità è particolarmente complesso. Sono due elementi interdipendenti che possono condividere obiettivi comuni, ma sono fondamentalmente distinti: un sito accessibile non è necessariamente usabile, e un sito usabile non è necessariamente accessibile [12].

La questione che sollevano è relativa alla necessità di costruire una solida cornice culturale in grado di integrare tutti gli aspetti - tecnologici, cognitivi, sociali, ecc., - all'interno di una struttura flessibile nella quale prevale il concetto di "adeguamento" a quello di "conformità".

L'accessibilità può essere il punto di avvio di una concezione di "design for all" o progettazione universale, in cui il concetto di "universalità" è inteso nella sua accezione opposta: quella attualmente indicata dalle "interfacce adattive" che massimizzano l'aspetto di personalizzazione del contenuto verso l'adattabilità dei servizi alla varietà di modi di fruizione. Una configurazione delle interfacce di sistemi e servizi in modo da essere utilizzabili da tutti gli utenti non ha senso: non è possibile individuare una soluzione unica per tutti e l'ambiente è troppo complesso e differenziato per usare concetti quali quello di "utente medio".

I limiti attuali all'attività di progettazione non sono solo tecnologici, quanto metodologici e concettuali. La sfida in causa in questo momento è il confronto con la diversità, dal punto di vista degli utenti e dei contesti d'uso, utilizzando metodologie di progettazione che permettono alle interfacce di adattarsi alla variazione delle necessità, delle richieste e delle preferenze degli utenti.

DOAJ Content

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Directory of Open Access Journals

NOTE

[1] Nella fase di sviluppo dell'interazione uomo-computer che va dall'inizio degli anni Cinquanta agli anni Settanta, coesistono due modalità molto diverse di interazione: da un lato, un gruppo di esperti che agiscono sul calcolatore mediante linguaggi formali di programmazione e sono i soli ad avere una reale interazione con il calcolatore in termini di artefatto cognitivo; dall'altro lato, il gruppo degli utenti passivi dei risultati dell'elaborazione informatica che non hanno la possibilità di introdurre modifiche.
[2] Cit., Scalisi, R., Users. Storia dell'interazione uomo-macchina dai mainframe ai computer indossabili, Milano, Guerini e Associati, 2001, cit. p.69.
[3] Cit., Mirzoeff, N., Introduzione alla cultura visuale, Roma Meltemi, 2002, cit. p.34.
[4] Il termine di "affordance" è stato coniato da J.J.Gibson nel 1979 e ripreso successivamente da D.Norman: gli oggetti forniscono suggerimenti circa il loro funzionamento tramite inviti e vincoli d'uso.
[5] Un modello concettuale dell'utente è l'insieme dei concetti che un utente acquisisce e che gli permette di comprendere il sistema e interagire con esso.
[6] Cfr. Bucchetti, V., 2002, "Icogenia in rete" in Quando il prodotto diventa luogo a cura di Gianluca Sgalippa, Franco Angeli; Cfr. Volli, U. (2003), "Le spazialità di internet" in Il Tao del Web, Genova Il Melangolo 2003.
[7] Esistono diverse definizioni d'usabilità, che spesso si differenziano tra loro perché sviluppate in ambiti di ricerca distinti. La definizione fornita dall'Organizzazione Internazionale degli Standard (ISO 9241) cita: "L'usabilità di un prodotto è determinata dall'efficacia, efficienza e soddisfazione con le quali uno specificato set di utenti può portare a termine uno specificato set di compiti in un particolare ambiente".
[8] I metodi dell'usabilità si possono raggruppare in tre grosse categorie: tecniche di testing, di inquiry e di inspection. Tuttavia, l'aspetto principale e il metodo che fornisce maggiori risposte è l'osservazione strutturata degli utenti per i quali il sito è stato costruito, attraverso la quale registra errori e fraintendimenti di progettazione e indaga sulle ragioni di questi errori. L'esperto di usabilità non dovrebbe prescindere dai dati oggettivi rilevati in fase di test, come fanno tutte le scienze valutative e sperimentali.
[9] Norman, D.A., The Invisibile computer, MIT Press, 1999 (trad. it. Il Computer invisibile. La tecnologia migliore è quella che non si vede, Apogeo 2000).
[10] Di accessibilità si sono interessati i governi nazionali emanando speciali direttive per i siti pubblici. In Italia la circolare 3/2001 della Funzione Pubblica ("Linee guida per l'organizzazione, l'usabilità e l'accessibilità dei siti web delle pubbliche amministrazioni") pubblicata il 19 Marzo 2001, ha fissato le prime regole applicative per l'accessibilità dei siti web di tutte le pubbliche amministrazioni. Negli Stati Uniti,

l'accessibilità è considerata un vero e proprio diritto civile: la normativa Section 508 impone che tutti i siti e le intranet della governative siano conformi alle norme sull'accessibilità.

[11] Cit., Mirzoeff, N., An Introduction to visual culture, New York, Routledge 1999(trad.it. Introduzione alla cultura visuale, Roma Meltemi 2002, cit. p.174).

[12] Tuttavia, è importante sottolineare che per rendere un sito acce????^?ssibile è indispensabile condurre un test d'usabilità. Ma mentre lo scopo del test d'usabilità è identificare problemi d'uso, per verificare l'accessibilità è sufficiente accertare la possibilità di accesso alle informazioni.

BIBLIOGRAFIA

Bazzichelli, T., La cultura della simulazione opaca. Dialogare con gli strumenti digitali attraverso i dispositivi di interfaccia, in Noemalab, 2002,
www.noemalab.com/sections/ideas/ideas_articles/bazzichelli.html
Mirzoeff, N., An Introduction to visual culture, New York, Routledge,1999, (trad. it. 2002, Introduzione alla cultura visuale, Roma Meltemi).
Nielsen J., Designing Web Usability. New Riders Publishing, 2000, (trad. it. Web usability, Apogeo, Milano 2000).
Norman, D.A., The Psycology of Everyday Things, Basic Books, Inc., Publishers, New York, 1988 (trad.it. La caffettiera del masochista, Firenze, Giunti 1997).
Norman, D.A., The Invisibile computer, MIT Press, 1999, (trad.it. Il Computer invisibile. La tecnologia migliore è quella che non si vede, Milano, Apogeo, 2000).
Scalisi, R., Users. Storia dell'interazione uomo-macchina dai mainframe ai computer indossabili, Milano,Guerini e Associati, 2001.
Turkle, S., "La simulazione è seducente ma, se non la capisci, inganna" in Teléma 12, 1998,
www.fub.it/telema/TELEMA12/Turkle12.html

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

I BOOKCROSSERS, UNA COMUNITÀ (VIRTUALE) DI DONATORI

Alessandra Guigoni

aguigoni@yahoo.com

Etnologa; Laureata in Lettere Classiche; Specializzata in Scienze Sociali e Relazioni Interculturali, in Didattica Multimediale e Ipertestuale; Ricercatrice e Consulente presso Istituti di Ricerca e Formazione pubblici e privati, collabora con l'Istituto di Discipline Socio-Antropologiche di Cagliari e con il Dipartimento di Scienze Antropologiche dell'Università di Genova.

Quest'articolo costituisce una sorta d'agenda per ricerche future, una premessa più che un risultato; tuttavia ci sembra di poter avviare qualche riflessione teorica pratica, basata sulla concretezza di quanto abbiamo osservato nell'ambito della comunità italiana del *bookcrossing*.
La rete di oggetti antropologici in cui ci muoviamo comprende da un lato le comunità virtuali e alcune loro caratteristiche, dall'altro la pratica sociale del bookcrossing, la connessione di tale pratica con il dono ed infine gli utilizzi strategici degli spazi virtuali e reali.
L'interesse verso questo fenomeno, sulla cresta dell'onda da oltre un anno, è nato (come spesso accade) per caso. Un amico me ne aveva parlato in termini entusiasti tempo fa, e già mentre ne parlava mi ha fatto subito venire in mente una gigantesca globale ragnatela di *kula* [1] di libri (o meglio ancora un reticolo di persone che amano i libri).
Tempo dopo ho considerato che tali scambi ridisegnano in qualche modo persino gli spazi pubblici, in cui tali pratiche avvengono, modellano rapporti sociali tra membri della comunità dei bookcrossers (d'ora in poi BCs), e scardinano, nel loro piccolo, anche lo status del libro, così come lo conosciamo almeno dall'invenzione della stampa in poi.

La nostra civiltà è largamente basata sulla parola scritta. I dispositivi di memoria sociale e culturale sono affidati soprattutto ai testi, che al giorno d'oggi, opportunamente digitalizzati e salvati su supporti longevi, come CD ROM e simili, sono destinati a sopravviverci per centinaia d'anni [2]. Il libro, nella forma e nella funzione che noi conosciamo "da sempre", è quasi un feticcio della cultura occidentale, un oggetto dotato di spirito, dello spirito di chi l'ha scritto, innanzi tutto, ma anche di chi lo ha posseduto.
La dimensione esoterica, iniziatica è molto importante. I libri spesso sono definiti nel senso comune come *una rivelazione, dispositivi che dischiudono mondi nuovi*, altrimenti inimmaginabili, oggetti che

costituiscono *una via privilegiata per la crescita e la formazione interiore* del soggetto.
"L'universo è un immenso libro" scrive Muhiddin Ibn Al- Arabi. Nel Paradiso tratteggiato dall'Apocalisse il libro della vita si identifica con l'albero della vita. Nei libri risiede la conoscenza, la saggezza, il segreto che schiude i misteri dell'universo; perciò le metafore legate al libro sono così potenti e persuasive nella loro semplicità: "Per me sei come un libro aperto" è un'attestazione di conoscenza profonda, intima dell'altro, della sua alterità.
I libri rivelatori sono un *topos* del mondo occidentale, basti pensare all'avventura galante di Lancillotto con Ginevra moglie di re Artù, che fa innamorare Paolo e Francesca, ritratti nel V canto dell'Inferno di Dante Alighieri. Lo spirito del libro impregna di sé il lettore, ed il lettore impregna di sé il libro [3].
C'e' una sorta d'identificazione in ciò che si legge. C'è anche l'identificazione in ciò che si ha, ed il libro è un doppio possesso, materiale e spirituale. Se ne possiede il contenuto ma anche il contenente.
Forse il libro (insieme al cellulare, al palmare, e ad altri personal media) è uno degli oggetti magici del XXI secolo, *paraphernalia* sopravissuto alla rivoluzione delle telecomunicazioni, che ci dice ancora chi siamo, da dove veniamo e dove andiamo nella sua semplicità di carta, colla e inchiostro, senza l'ombra di silicio.

Le regole, non scritte, che disciplinano i libri (anche se esistono delle eccezioni) sono: un libro si compra, e si compra nuovo. Non si scambia, né si dona a sconosciuti. Un libro usato non si dona, né si scambia con un altro libro. Un libro si dona purché sia nuovo, e incartato graziosamente. Un libro usato si presta, solo ad amici ben fidati, e se ne esige la restituzione (conosco ben più di un rapporto amicale naufragato per la mancata restituzione di libri prestati).
Infatti i libri, per la loro stessa natura, sono fortemente legati ai loro possessori, gli appartengono, e il possessore appartiene ai suoi libri; spesso, quando entriamo in una casa e vediamo dei libri, dai libri giudichiamo la personalità del padrone di casa, i suoi gusti più intimi; sfogliare un libro diventa come fare una carezza al suo possessore, a tal punto che sono agli amici e ai parenti più cari permettiamo di curiosare nella nostra biblioteca personale. Il rapporto con i libri, oltre che spirituale, è fisico. Piace toccare quelli non ancora letti, come per assorbirne i concetti, piace sfiorare quelli letti tempo addietro, per ricordare anche l'occasione della lettura: notti estive, una vacanza, una malattia che ha costretto a letto, un viaggio interminabile in treno.

I libri ci cambiano, e noi cambiamo i libri. Segnalibri, sottolineature, appunti, *ex libris* marcano indelebilmente il nostro possesso su di lui, e ci fanno sospettare di chi ci fa vedere un libro intatto, immacolato, e pretende di averlo letto.
Le copertine diventano l'estrinsecazione del nostro stile di vita. Macchie di caffè, di cioccolato, d'olio abbronzante, di pioggia, raccontano delle storie segrete, note solo a noi che le abbiamo vissute in prima persona. Il rapporto col libro è esclusivo e totalizzante: il libro è impregnato dell'identità del suo possessore e donandolo tale impregnante non scompare ma persiste. Perciò un libro non è facile da donare. Ed è impegnativo da ricevere.

In un mondo popolato da individui, da una moltitudine che pare essere solo somma delle singole soggettività, dove la collettività è labile, mutevole, e proteiforme, il libro, possesso individuale, sostituisce (almeno in parte) i patrimoni ed i beni collettivi, e diventa il cardine e promotore di relazioni sociali. Il gioco del bookcrossing, che in realtà è un'attività serissima, come tutti i giochi, prevede che il donatore doni un libro a lui molto caro, importante, letto e usato (meglio se visibilmente usato) ... un dono infatti, per essere tale, necessita di essere prezioso, altrimenti non ha valore. Inoltre, se è vero che attraverso la rete ci si scambia di tutto (documenti, musica, cartoline, filmati), è altrettanto vero che la natura di questi scambi è virtuale, ossia ci si scambiano oggetti digitali, *byte*, non di carta o di vinile, né di stoffa o di plastica. Gli scambi dei BCs invece avvengono nel mondo reale, utilizzando luoghi fisici per le proprie pratiche, e oggetti di carta, stoffa, plastica, inchiostro. Questa è una novità non da poco.

Vediamo da vicino di che cosa si tratta. Il bookcrossing è una pratica, relativamente nuova, che consiste nello scambiare libri tra affiliati (ma non solo) alla comunità dei BCs. I BCs hanno come punto di riferimento un portale, www.bookcrossing.com, nel quale postano le nuove inerenti allo scambio (o meglio dono) di libri; libri trovati, libri donati, commenti sui libri letti ecc.
Esistono anche siti italiani, che organizzano scambi in parallelo, come quello organizzato dalla trasmissione Fahrenheit di Radio Tre, che ha tradotto l'espressione bookcrossing con passalibro.
Il bookcrossing consiste nel lasciare un libro in un dato luogo, fornendolo di un'etichetta di riconoscimento, nella quale si spiega che quel libro non è stato dimenticato ma lasciato in quel luogo a bella posta, perché qualcuno lo raccogliesse.

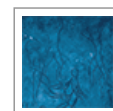
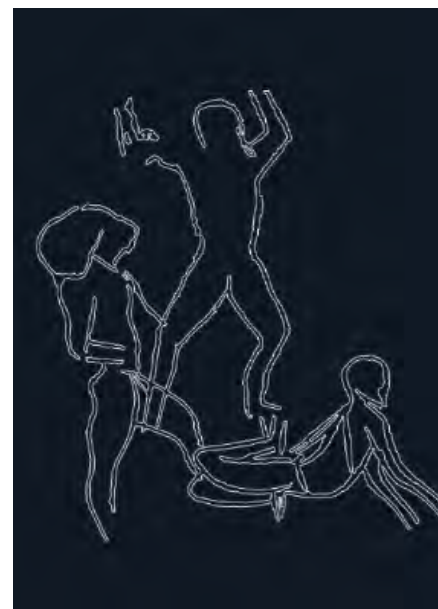
Esempio d'etichetta preso dal sito bookcrossing.com

Contemporaneamente se ne dà notizia nel sito, in modo che i membri della comunità siano avvertiti e possano andare a raccoglierlo. L'etichetta serve anche a fare nuovi affiliati incuriosendo chi, per caso, ne entra in possesso. Il nuovo possessore segnala la cosa al sito e via discorrendo.
Si badi, di solito vige l'anonimato sia del donatore sia del donatario (colui che riceve il dono); un *nickname* (a volte accompagnato da un segno visivo di fantasia, a mo' di *avatar*) e un luogo fisico (più o meno generico, come vedremo) sono il biglietto da visita di ciascun membro della comunità e costituiscono la sua identità.
Si assiste però anche al fenomeno, sempre più frequente di incontri tra BCs, che finiscono col cementare i vincoli comunitari tra piccoli gruppi e creare dei salotti letterari nonché occasioni di cene, feste, ecc.
Il donatore di solito è anche donatario, ma gli scambi sono caratterizzati da asimmetria: un donatore può donare molti libri, raccogliendone pochi. A sua volta ci sono donatori che prendono molti libri, donandone pochi. Se questo è vero a livello individuale, in generale nella comunità vigono le regole della redistribuzione e della reciprocità, trattandosi, è il caso di sottolinearlo, di una grande comunità, non di una piccola società [4].
Possiamo pensare alla comunità virtuale dei BCs come ad un tentativo di ricostruire o recuperare forme di socialità primaria, attraverso lo scambio di doni, un modo "classico" di costruire network comunitari, come si vedrà.

È bene parlare di dono di libri, più che di *scambio*, poiché il valore degli oggetti scambiati non è mercantile ma simbolico: non si guarda al costo dei libri, al loro valore economico sul Mercato, ma al valore che il donatore attribuisce loro e che il donatario accetta implicitamente, raccogliendo il dono.
Si definisce dono qualcosa che si fa, che si accetta e che si rende, o, per usare le parole di Godbout, "ogni prestazione di beni o servizi effettuata, senza garanzia di restituzione, al fine di creare, alimentare o ricreare il legame sociale tra le persone" (1993: 30).
Ma anche se nel donare ci si attende un contro-dono, perché neppure il dono è gratuito, ma vi è un vincolo morale, tale contro-dono è caratterizzato da libertà, ossia assenza di contratto e di coercizione. Si contro-dona perché si desidera farlo, e non perché vi si è costretti, come invece accade in una transazione economica, dove siamo obbligati a pagare ciò che prendiamo, mettiamo, dallo scaffale di un negozio.
La regola del contro-dono, che sovrintende questo *lusus*, è far girare libri. Così ogni donatore è sicuramente donatario, ed ogni donatario è donatore. Poco importa che uno lasci su di una panchina una rara edizione della Divina Commedia e prenda in cambio un romanzo rosa tascabile in un bar. Ciò che conta, più degli oggetti in sé, è il movimento "circolare" che tali oggetti producono.

Il dono è un oggetto di studio dell'antropologia classica: se ne sono occupati molti specialisti, da Mauss col suo celebre *Saggio* sul dono a Caillé, da Godbout al gruppo parigino del MAUSS (*Mouvement Anti-utilitariste dans le Sciences Sociales*).
Anche Marco Aime, nell'*Introduzione* al *Saggio* sul dono di Mauss afferma di rifiutare l'idea di società etichettate come arcaiche o primitive basate sulla solidarietà e società moderne, occidentali od occidentalizzate basate esclusivamente sul perseguimento dei propri interessi e fa l'esempio del volontariato, un fenomeno largamente presente, proprio nel Nord-Est dell'Italia, un'area considerata, evidentemente a torto, ossessionata solo dal guadagno e dagli *schei* (Aime 2002: x). Dunque anche nella società occidentale esistono forme di dono, semplicemente non sappiamo vederle, convinti come siamo che siano residuali, appartenenti al passato.

Ciascun membro dei BCs virtualmente è in grado di ricevere il dono, fatto da un altro membro della comunità, ma in realtà l'ubicazione geografica del donatore e del donatario contano moltissimo, perché occorre essere "a portata geografica" per poter ricevere un dono.
Ci sono, è vero, BCs che hanno come luogo deputato al dono le autostrade, o i treni, cosicché la ragnatela disegnata dagli scambi prende nuove inaspettate direzioni (e questo sembra essere un *lusus* nel *lusus*, per scardinare anche il determinismo geografico) ma in generale gli scambi avvengono tra concittadini o al massimo corregionali, il che crea nel fenomeno globale, dei circuiti marcati dal localismo.

Cosa c'è di nuovo? Molte cose, mi pare. I BCs costituiscono una comunità basata sul dono, e ciò costituisce un'alternativa alle modalità di Mercato di procurarsi libri; ma c'e' di più.
Come abbiamo avuto modo di osservare, le comunità virtuali, per costruire legami forti, hanno bisogno o di

DOAJ Content

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Directory of Open Access Journals

legami nel mondo reale, o comunque di un riscontro in tale mondo.
La scelta dei luoghi naturalmente non è casuale soprattutto se pensiamo agli ipermercati, luoghi per eccellenza di questo tipo di dono, sono posti sì ad alta densità e transito umano, ma soprattutto luoghi dove la pratica principale è l'acquisto, e di conseguenza dove donare è trasgressione allo stato puro. Spesso in questi cosiddetti "non luoghi", luoghi senza senso, senza storia, apparentemente non dotati di significato, lo scambio di libri invece serve a dar loro nuovi significati sociali, e di cui ci si riappropria.
In questo sta la trasgressione più spinta all'ordine costituito, nel donare un libro nel luogo in cui le cose si comprano e si vendono, e nulla è gratis.

Ne sono un esempio le riviste elettroniche, e i portali tematici (storici, filosofici, letterari), i cui membri con frequenza crescente utilizzano tali attività nel mondo reale, per creare amicizie professionali e personali, per detenere prestigio nel mondo reale, ecc. In questo caso la comunità di BCs si incontra sul web, e agisce singolarmente o in gruppo anche nel mondo reale. Il legame fisico tra i membri sono i libri (oltre all'interesse per la letteratura, e l'idea cardine di una possibile alternativa al Mercato tradizionale, anti-consumistica o anti-utilitaristica).
I libri, gli spazi e gli incontri nel mondo reale permettono di stabilire legami forti, più durevoli, e personalizzati, caratteristici della *socialità secondaria* descritta da Alain Caillé (cfr. Aime 2002: xxv).
Diversamente detto, i legami "deboli" della comunicazione mediata dal computer sembrano risentire positivamente della comunicazione attraverso spazi e oggetti fisici, o, in alcuni casi, anche *face to face*, incrementando legami "forti" e nuove forme di socialità, legate ad un'idea condivisa (quella del bookcrossing) e all'appartenenza ad un luogo situato nel cyberspazio, un sovra-luogo che non tenta più di annullare i luoghi fisici ma piuttosto di integrarli nel proprio paesaggio.

In conclusione, ci pare di poter dire che le comunità virtuali, dopo aver trascorso anni nel mondo *online*, sembrano (in questo come in altri casi analoghi) volersi riappropriare di spazi, oggetti e relazioni sociali del mondo *offline*.
E' altresì l'occasione per fare il punto sulle comunità virtuali di interesse intellettuale, ossia basate su interessi culturali condivisi, di cui la comunità dei BCs fa parte, e in cui l'interazione tra vita virtuale e vita reale è intensa e decisamente più impegnata nel mondo reale che in passato **[5]**.
Questa maggiore integrazione tra vita *online* e vita *offline* costituisce un'evoluzione plausibile delle comunità virtuali d'interesse, che, oltre ad avere come in passato argomenti ancorati al mondo reale (interessi ed esperienze di vita da condividere, conoscenze e competenze, progetti da costituire nella vita telematica), da qualche tempo stanno creando legami attraverso spazi, oggetti e reti reali, come nel caso del bookcrossing appunto.

Si è detto che le comunità sarebbero finite nel giro di pochi anni se non avessero trovato un equilibrio tra vita online e mundus. Si sono mondanizzate, così sembra, e forse avranno lunga vita (o almeno una vita più lunga rispetto alle comunità delle chat, dove i legami sociali sono spesso deboli), se sapranno organizzare il reale sfruttando le possibilità comunicative a lungo raggio e cheap del virtuale, come è accaduto e sta accadendo in tanti altri aree socio-culturali.

BIBLIOGRAFIA

M. Castels, Galassia Internet, Milano, Feltrinelli, 2002 (ed. orig. 2001).
J. Chevalier, A. Gheerbrant, Dizionario dei simboli, Milano, BUR, 1986 (ed. orig. 1969).
F. Di Gianmarco, WWW, quattro libri al bar, in La Stampa, inserto Tutto libri, n. 1350, 23 febbraio 2003.
U. Fabietti, F. Remotti (a cura di), Dizionario di Antropologia, Bologna, Zanichelli, 1997.
J. Godbout, Lo spirito del dono, Torino, Einaudi, 1993 (ed. orig. 1979).
A. Guigoni, La comunicazione al computer: alcune note etnografiche, in Dalla coreutica ad Internet. Nuovi volti dell'antropologia, a cura di Luisa Faldini, Genova, ECIG, 2002, pp. 217-250.
M. Mauss, Saggio sul dono. Forma e motivo dello scambio nelle società arcaiche. Introduzione di Marco Aime, Torino, Einaudi, 2002.
W. Ong, Oralità e scrittura, Bologna, Il Mulino, 1986 (ed. orig. 1982).
M. Serri, In Italia le storie corrono sulle onde radio, in La Stampa, inserto Tutto libri, n. 1350, 23 febbraio 2003.

WEBLIOGRAFIA

Bookcrossing.com
Sito ufficiale del bookcrossing mondiale. Il primo, ed il più popolare.
www.bookcrossing.com

La vita istruzioni per l'uso
Il blog di un bookcrosser.
www.lavitaistruzioniperluso.splinder.it/

PassaLibro
Il bookcrossing italiano promosso dalla trasmissione Fahrenheit.
www.radio.rai.it/radio3/fahrenheit/passalibro

Decalogo del perfetto bookcorsaro
(così si auto-definiscono i donatori e donatari di libri)
www.rinaldiweb.it/eurobc/it/bigino-bc.rtf (circa 87 Kb).

Liberliber.it
Dante Alighieri, Divina Commedia, Inferno, Canto V in "LiberLiber".
www.liberliber.it/biblioteca/a/alighieri/la_divina_commedia/html/inferno/05.htm

MAUSS
Home page del gruppo, fondato nel 1981 a Parigi.
www.revuedumauss.com.fr

NOTE

[1] Kula è un complesso fenomeno di scambio cerimoniale descritto da Bronislaw Malinowski nell'arcipelago delle Trobriand, in cui circolano principalmente due oggetti, collane di conchiglie rosse e bracciali di conchiglie bianche, e ripreso da M. Mauss, che lo collocò nella categoria del dono cerimoniale, rilevando l'intreccio tra sfera economica, networks socio-politici e pratiche ostentatorie e simboliche.
[2] Per una rassegna di studi sulla memoria e sulla conoscenza rimando al saggio Memoria e conoscenza oggi, un'ouverture, pubblicato nel primo numero della rivista m @ g m @ a questo indirizzo:
www.analisiqualitativa.com/magma/0000/articolo_01.htm
[3] Noi leggiavamo un giorno per diletto
di Lancialotto come amor lo strinse;
soli eravamo e sanza alcun sospetto.
Per più fiate li occhi ci sospinse
quella lettura, e scolorocci il viso;
ma solo un punto fu quel che ci vinse.
Quando leggemmo il disïato riso
esser basciato da cotanto amante,
questi, che mai da me non fia diviso,
la bocca mi basciò tutto tremante.
Galeotto fu 'l libro e chi lo scrisse:
quel giorno più non vi leggemmo avante" (vv. 127-138).
[4] Per una puntuale analisi su comunità/società si veda l'articolo di Dell'Aquila Il concetto di comunità in sociologia: riflessioni e critiche in "Societing",
www.spbo.unibo.it/pais/minardi/dellaquila.htm
[5] Le comunità virtuali sono in continua evoluzione, come la Rete, di cui sono un'emanazione, forse la più importante per gli scienziati sociali.
L'aggettivo virtuale ormai per fortuna non scandalizza più nessuno: si capisce che non è usato nel senso di irreale o di in potenza, ma per indicare fenomeni sorti in uno spazio creato dall'interconnessione di computer, il cyberspazio appunto. Per una analisi di alcune comunità di interesse intellettuale si veda: A.Guigoni Comportamenti e relazioni tra i membri di comunità virtuali: il caso delle scienze sociali, in "Memoria e ricerca", n. 10, Franco Angeli, 2001,
www.racine.ra.it/oriani/memoriaericerca/guigoni-comunitas.htm .

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

L'INTERACTION DESIGN COME STRUMENTO DI RICERCA ANTROPOLOGICA: THE CROSSING PROJECT DI RANJIT MAKKUNI

Luca Simeone

luca@vianet.it
Interaction designer e antropologo, ha sviluppato interfacce interattive, videogames e esperienze immersive per molte aziende e istituzioni (tra cui Nintendo, Mtv, Sony, Telecom Italia).

Ranjit Makkuni è un interaction designer indiano, che attualmente dirige The Sacred World Foundation, un laboratorio di Nuova Delhi che sviluppa media digitali sperimentali come maxischermi interattivi, wearable computers, strumenti musicali digitali, sculture e murales elettronici. Makkuni ha cominciato la sua carriera professionale nei laboratory della Xerox di Palo Alto, sviluppando i linguaggi di programmazione e le prime interfacce utente GUI (Graphic User Interface). Gli studi della Xerox sulle GUI sono stati poi ripresi dalle grandi aziende informatiche, come Microsoft e Apple, per sviluppare la quasi totalità dei softwares oggi diffusi in milioni di copie in tutto il pianeta (giusto per citarne alcuni: il sistema operativo Windows, tutti i pacchetti Office, Macromedia, Adobe ...).

A un certo punto del suo percorso professionale, Makkuni ha però effettuato una svolta radicale, rendendosi conto delle limitazioni di questi softwares, realizzati da aziende americane e principalmente per un mercato americano e poi invece venduti in moltissimi paesi e a persone con culture, abitudini, esigenze radicalmente diverse. Già nella sua India, che ancora nel 2000 presentava un tasso di analfabetismo del 50% (dati Unesco e WLC), Makkuni ha rilevato che softwares come Windows erano poco diffusi e risultavano difficili da utilizzare, soprattutto alla popolazione delle zone rurali.
I problemi più rilevanti erano:
* le limitate disponibilità economiche;
* non tutti gli utenti erano in grado di leggere e decodificare con facilità testi e icone;
* l'uso del mouse e della tastiera non riusciva affatto naturale a molte fasce di popolazionemo.

Ecco come Makkuni descrive il nodo centrale della sua osservazione: "In rural communities, villagers may be illiterate with respect to Silicon Valley's notions of GUI, i.e., button pushing, point and click, but highly sophisticated with respect to hand skills and tactile interfaces. What is the equivalent of GUI in village

contexts? What narratives are found in the village in the traditional performing arts of puppetry, theatre, mask dance? How do these narrative forms reflect a traditional society's perception of time and space? How might these inform the design of non-Windows based GUI?" [1].

Makkuni ha cominciato quindi a sviluppare una serie di progetti sperimentali, per creare interfacce digitali meno etnocentriche e più glocal, in simbiosi con le specifiche esigenze di specifici gruppi etnici. Il suo lavoro pionieristico lo ha portato a sviluppare maxischermi digitali e telecamere robotiche a Benares, templi indù interattivi, fino a computers indossabili, integrati negli abiti tradizionali indiani. Progetti che lo hanno portato nelle grandi metropoli e nelle zone rurali dell'India, del Tibet, del Messico, fino ai più importanti laboratori e musei d'arte.

The Crossing Project è una delle ricerche più interessanti della Sacred World Foundation. Finanziato dalla Xerox di Delhi, "The Crossing Project presents a vision of Indian creativity and interaction design combining traditional and modern technology. As computing proliferates in the world, retaining identity becomes an important value in the new millennium. Hence, the time-tested visions of developing nations and ancient living cultures can shape the form of future information technology" [2].

Come antropologo di frontiera, sono estremamente affascinato da questi progetti, che ambiscono a riscoprire, anzi a reinventare una nuova tradizione culturale, attraverso l'uso dei media interattivi. Generalmente, si tende a ritenere che la tecnologia costituisca una minaccia per le tradizioni culturali locali e native, che verrebbero contaminate dai media fino a perdere la loro purezza originaria. L'idea alla base di The Crossing Project invece va nella direzione opposta: la tecnologia può e deve diventare un prezioso strumento di riscoperta delle differenze e delle tradizioni locali.

Ecco una presentazione di alcuni prototipi sviluppati da Makkuni.

Smart high-touch UI

In questo prototipo, grazie a una tecnologia a raggi infrarossi, gli utenti possono interagire con lo schermo attraverso degli anelli elettronici. Invece di utilizzare tastiera e mouse, gli utenti possono quindi interagire con il computer usando il linguaggio gestuale e prossemico. In questo modo, oltre a una maggiore ergonomia [3], si crea un'interazione più ricca, dato che può essere collegata ad abitudini e forme gestuali locali.

Wearable computers

Le interfacce tradizionali (schermi rettangolari, mouse, tastiere) relegano al corpo e al movimento fisico un ruolo molto marginale. I prototipi di computer indossabili invece restituiscono una forte fisicità alle

dinamiche di interazione. In questa foto potete vedere una donna che interagisce con uno schermo elettronico 'tessuto' dentro la sua t-shirt. Queste t-shirt elettroniche contengono un piccolo chip e possono anche memorizzare informazioni, funzionando come agendine personali o reminder ...

Ad oggi The Crossing Project ha sviluppato 41 prototipi di media interattivi, seguendo un processo dialogico di emergent design, cioè una pratica di progettazione condotta in stretto contatto con gli utenti finali. Nell'emergent design, il design non viene sviluppato dal designer e poi presentato all'utente, ma viene negoziato in un continuo processo dialogico tra il designer e l'utente. Sono gli utenti, siano essi contadini delle pianure del Kashmir, indios Maya o monaci tibetani, a partecipare direttamente alla progettazione dell'interfaccia, a suggerire soluzioni operative e cambiamenti, a dare consigli sulle funzionalità, le tecnologie, i materiali e l'aspetto visuale del prototipo. Durante questo processo, designer e utente si incontrano molte volte e insieme elaborano idee, disegnano sketches, costruiscono e testano il prototipo. Il design, letteralmente,'emerge' dall'interazione tra designer e utente. La pratica di emergent design è un processo simile al dialogo etnografico, in cui due e più mondi radicalmente diversi si incontrano, ognuno attraversando i propri confini e tessendo trame sincretiche.

Il design di Makkuni nasce all'incrocio di culture diverse e mira a produrre un artefatto fisico, che viene sviluppato in un processo 'costruzionista', in cui entrambi gli attori (designer e utente) partecipano insieme alla costruzione fisica di un oggetto. La definizione di 'processo costruzionista' è stata elaborata da Seymour Papert, uno scienziato del MIT di Boston, che ritiene ci sia un collegamento molto stretto tra l'attività fisica del costruire e il processo cognitivo di costruzione mentale della conoscenza: "One of my central (...) tenet is that the construction that takes place 'in the head' often happens especially felicitously when it is supported by a construction of a more public sort 'in the world' - a sand castle, a Lego house or a corporation, a computer program, a poem, a theory of the universe" [4].

The Crossing Project è un tipico esempio di processo costruzionista, in cui l'attività di design dei prototipi consente uno scambio fecondo tra designer e utente, spesso provenienti da mondi radicalmente diversi. Il processo di design è lo strumento e l'occasione per intessere trame dialogiche tra configurazioni culturali etnograficamente distanti.

I progetti di Ranjit Makkuni e, più in generale, tutti i processi di emergent design sono estremamente interessanti e possono costituire una valida base per ricerche qualitative di tipo antropologico. Il dialogo continuo che si intesse tra designer e utenti durante tutte le fasi dell'emergent design costituisce la trama e il canovaccio dell'incontro etnografico tra mondi culturali radicalmente diversi.

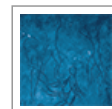
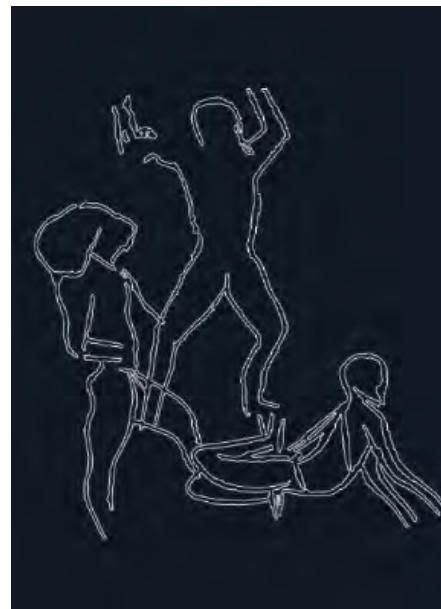
M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Directory of Open Access Journals

BIBLIOGRAFIA

Nielsen, Jakob, Designing Web Usability, Indiana, New Riders, 1999, pp. 432, ISBN 156205810X.
Papert, Seymour, The Children's Machine, New York, Basic Books, 1993, pp. 242, ISBN 0465010636.

NOTE

[1] "Nelle comunità rurali, gli abitanti possono essere analfabeti rispetto alle nozioni di GUI elaborate nella Silicon Valley, come ad esempio spingere un bottone, spostare il mouse e cliccare, benché possano essere altamente predisposti verso l'uso del linguaggio gestuale e le interfacce tattili. Quale può essere dunque l'equivalente di un'interfaccia GUI nei contesti dei villaggi? Quali narrative possono essere rintracciate nelle arti tradizionali del teatro, delle marionette, della danza delle maschere? Come queste forme narrative riflettono una tradizionale percezione del tempo e della spazio? Come tutti questi elementi possono influenzare il design di GUI non basate su interfaccia Windows?".
Tratto dal sito Sacred World Foundation (www.sacredworld.com/).
[2] "The Crossing Project presenta una visione della creatività indiana e dell'interaction design che combina teconologia tradizionale e moderna. Man mano che i computer si diffondono in tutto il mondo, la conservazione dell'identità culturale diventa un valore sempre più importante nel nuovo millennio. In questa prospettiva, le visioni tradizionali delle nazioni in via di sviluppo e le culture antiche possono dar vita al futuro dell'information technology".
Tratto dalla presentazione ufficiale del progetto, nel sito The Crossing Project
(www.crossingproject.net/project/intro.htm).
[3] "Interacting with physical icons have advantages over conventional mouse-based interactions, the learners eye and hand are separated: although the hands manipulate visual representations on a screen, the user's eye never sees the hand. With the physical icons, the eye, the hand and sense of touch are integrated", "Interagire con icone fisiche presenta un vantaggio rispetto alle convenzionali interazioni basate sul mouse, in cui l'occhio e la mano dell'utente agiscono separatamente: nonostante le mani utilizzino rappresentazioni visuali sullo schermo, l'occhio dell'utente non segue mai lo spostamento delle mani. Con le icone fisiche, invece, l'occhio, la mano e il senso tattile sono fortemente integrati", nel sito The Crossing Project
(www.crossingproject.net/tech/develop/develop3.htm).

[4] "Uno dei miei assunti fondamentali è che la costruzione cognitiva che accade 'nella mente' avviene in maniera molto più efficace quando è supportata dalla costruzione di un oggetto 'nel mondo' - un castello di sabbia, una casa costruita con il Lego o una società, un applicativo software, una poesia, una teoria dell'universo", in Papert, 1993: p. 142.

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

VAGARE E INVAGHIRSI: DERIVE MAGMATICHE NEL WEB

Daniela Ranieri

midulini@inwind.it

Laureata con una tesi di antropologia culturale dal titolo 'Feticismo cosmentico. il desiderio malinconico del corpo"; collabora con la cattedra di Antropologia Culturale della Sapienza di Roma dal 2002; interessi nell'ambito della ricerca teorica, in particolare riguardo la sfera del corpo e della scrittura, dell'occhio e dell'etnografia surrealista.

"Ma se io non sono io, il problema è: chi mai sono? (...). No, ho deciso: resterò quaggiù per sempre. Che mettano pure la testa in questo buco e dicano: "Esci fuori, tesoro!". Io guarderò in su e chiederò "Chi sono? Prima di tutto voglio sapere chi sono e poi, se mi piace essere quella persona, allora verrò, altrimenti resterò quaggiù fino a quando non sarò qualcuno di mio gusto."
Lewis Carrol, *Alice nel paese delle meraviglie*.

L'esperienza frammentaria e non sistematica che ha luogo nelle derive del Web impone la riconsiderazione delle metodologie di ricerca e d'approccio tradizionali. Soprattutto la critica di un atteggiamento scientifico e sperimentale sembra necessaria, al fine di considerare, come Bataille, l'Esperienza Interiore come principio del metodo web-etnografico. Questo, per me, vuol dire rinunciare alla conoscenza come progetto, e abbandonarsi all'esperienza come "viaggio ai limiti dell'umano possibile" **[1]**. Rinuncio al mio essere mente che ordina sistematicamente i suoi oggetti, e mi faccio 'vedere', puro sguardo, assecondando quella metodologia feticistica **[2]** che fonde soggetto e oggetto in una nuova lega, estatica e disgregata. La passione feticistica si attanaglia alle derive del web. *L'inafferrabilità* dell'oggetto, in così apparentemente clamorosa contraddizione con l'altro polo dell'investimento feticistico, *l'infinità* intesa come *inesauribilità* del piacere, diventa così a un tempo miccia, detonatore, energia, prodotto, *potenza e atto* del processo inestinguibile della passione.

È probabilmente questa impronta che fa sì che il richiamo della realtà *virtuale* venga avvertito e applicato a più livelli comunicativi e sensoriali, attraverso i quali l'esperienza della navigazione si fa veramente plurale ed *ecologica*, come in Bateson, e non solo a livello mentale o significativo ma, appunto, anche su quello puramente percettivo-estetico e sensoriale.

La dimensione virtuale delle nuove tecnologie, dove 'virtuale' non vuole certo significare qualcosa come 'falso' o 'illusorio', è il giardino ideale dove pascolare le delizie (e le croci) di una passione che non può terminare perché ad essa è preclusa l'esperienza del *possesso*. Allora gli occhi si fanno avidi contenitori di immagini, i polpastrelli si caricano dell'elettricità dell'incontro, gli organi sono sollecitati ad interagire con l'interfaccia della tecnologia e a farsi essi stessi *interfaccia*, anche solo per diminuire le probabilità del rigetto dell'*impianto mentale* tecnologico. Il fruitore del Web, lacerando lo specchio del monitor (*Alice*, certo, ma anche *Alien*), mette in atto la sua performance di interazione e significazione motoria, che è diversa ad ogni connessione e lungo lo scandire del nuovo tempo espresso in bps [3], e che proprio per questo è quanto mai *body-art*, deriva teatrale-tecnologica dell'arte concettuale o, a questo punto, concezionale, generatrice di ibridi *Avatar*.

Le immagini, le icone, i feticci visuali viventi tra le maglie della rete e *azionabili* - come sottratti al sonno del potenziale - ad un *click* umano, passano sotto la superficie liquida dei cristalli trasparenti, come *tatuaggi* sempre mutanti, dai pigmenti cangianti, visibili *sottopelle* allo schermo [4]. L'esperienza della visione si dilata fino a contenere l'idea e la sensazione dell'*immersione*, tanto che la metafora della navigazione appare fin troppo rassicurante, suggerendo al massimo uno sfioramento di dito che increspa la pelle dell'acqua più che il rischio avvolgente e 'attutente' dell'an-negamento. Infatti, se è vero che i sensi sono sollecitati ad un agire sinergico da una o più fonti visive (e, tra non molto, attraverso opportuni *software*, anche olfattive e tattili), è anche vero che è difficile discernere *quale* senso è acceso, quale parte del corpo è sollecitata e quale solleticata, quali dispositivi sono chiamati in causa e quali sono esclusi, quali strategie corporali retoriche è necessario mettere in pratica come applicazioni di *software* autoprodotto ad ausilio di quello fruito, per garantirsi l'appagamento che dà questa forma di consumo estremamente sensuale quanto immateriale, al termine dello svolgimento del suo *plot*.

Ma al di là della fruizione puramente esplorativa e ludica, che si manifesta tra l'altro in modo palese soprattutto nel 'saltellare' tipico degli occhi e dei neuroni attraverso i nodi degli ipertesti, è nella dimensione del commercio elettronico e dell'acquisto *on line* che credo di poter ravvisare lo stadio attuale dei processi desideranti attorno alla merce e alla sua fantasmagoria: il circuito seduttivo non ha mai goduto di una messa in atto tanto aderente ai principi più postmoderni della retorica classica, né di una 'reticente accondiscendenza' così 'da manuale' del soggetto sedotto. Intanto, il fenomeno della 'seduzione trasparente' esercitata dalla vetrina, così come descritto da Benjamin nella sua opera su Parigi come capitale della metropolitanizzazione, non viene a mancare all'interno delle nuove dinamiche net-comunicative, che ne hanno semmai moltiplicato il fascino da 'dissolvenza incrociata' e le occasioni di contatto immersivo con gli approdi della nuova 'trama che connette'. Inoltre, è certo che se esiste sortilegio maggiore di quello del vetro ('acqua dura' che respinge e comunica, specchio soffice e lamina che lacera, *medium* e messaggio, *freddo* e *fuso*, possibilità e irraggiungibilità [5]) questo è senza dubbio rappresentato dalla possibilità di mutazione visiva offerta dallo schermo del monitor, sul quale è possibile esercitare una regia fluidificante che è quella di uno *zapping* all'ennesima potenza o di un incrocio esplosivo delle dissolvenze.

Il 'sogno ad occhi aperti' sollecitato dalla penetrabilità cromatica della vetrina si trasforma in qualcosa di più inquietante, essendo ormai la fascinazione onirica ampiamente raggiunta dalle possibilità tecniche del cinema e della realtà virtuale, e inquietante proprio in quanto manovrato e provocato dall'attitudine nomadica del corpo, delle mani, della cornea, della pulsione conoscitiva del tatto, e non solo, come nel caso del sogno notturno, dai sedimenti della memoria e dal lavoro dell'inconscio. In questo sembrerebbe piuttosto simile agli stati alterati di coscienza provocati dalle sostanze psicotrope. Icone sempre più ammiccanti garantiscono la possibilità del possesso [6] (**Buy it!**) risparmiando il fastidio volgare dello spostamento fisico e del sacrilegio dello scambio in denaro di fronte alla venerabilità della merce, e promettono di realizzare la stessa performance una volta decadute, strappate dall'amnio del virtuale e 'scaricate' in contrassegno postale. A chi curava le *réclames* dei cataloghi dei magazzini *Bon Marché*, come d'altra parte del più recente e maccheronico *Postalmarket*, non sarebbe mai venuto in mente di sollecitare un'attenzione che non fosse puramente cognitiva, focalizzata sulla funzionalità e sulla qualità del prodotto, o di far leva sull'irresistibilità del piacere, del desiderio, della compulsione, persino dell'intossicazione al fine di spingere il fruitore (che nel frattempo è diventato metamorfico e abile quanto impulsivo nomade telematico) ad accettare di compiere l'atto peccaminoso dell'assenso (avvertibile con il click che dà il via alla transazione) e dell'acquisto [7].

Nelle bolle di memoria del mio Pc mi nascondo io al mondo, aspettando che qualcuno - un feticcio - venga a chiamarmi e si decida a dirmi chi sono, come nella 'rappresentazione condivisa' del teatro e nel gioco di riflessione e rifrazione della mia faccia nelle vetrine dei *boulevards* parigini descritti da Benjamin. Solo che lungo le derive del *cyberspazio* l'identità non è mai definitiva, e risiede incerta proprio in questa *intercapedine* tra materiale e immateriale, tra *hard* e *software*, in questa soglia-*passage* tra l'alienazione e l'appartenenza, ora soccombendo al desiderio dell'assunzione di nuove vesti ora a quello di restare svestita e plurima. D'altronde, non a caso la seduzione del e sul corpo di cui parlo è quella, intermittente tra l'*on* e lo *stand-by*, superflua - o, se possibile, supersuperflua -, cui si è destinati a tornare dopo aver tolto anche l'ultimo velo. Una seduzione oltre la disillusione e il nulla dello 'scorticato vivo'.

Credo che intraprendere un'etnografia in grado di superare l'impianto univoco dell'osservazione, che contemporaneamente sappia confrontarsi con forme di scrittura 'altre' mantenendo uno sguardo critico sulla

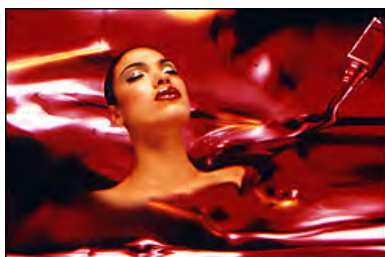
Collana Quaderni M@GM@

Volumi pubblicati

www.quaderni.analisiqualitativa.co

propria e generando incroci tra gli ambiti diversi della comunicazione, della letteratura, del desiderio e della cultura visuale e tecnologica, sia l'unico motivo per cui valga la pena continuare la nostra ricerca. La seguente immersione vaga verso questo senso ...

ApNe(a)T

Pioggia d'oro, aria d'oro. **Magma**. Tu sei Re Mida che non può mangiare, né bere, né respirare che oro. Aziona la tua protesi-mouse, scegli di che vivere o di che morire. Lusso. Cosa ti serve? Cosa vuoi? 'Hai agito in conformità del desiderio che ti abita?' *Et le plaisir se fait envie. Et l'envie se fait nécessaire*. Hai scelto maquillage, hai scelto di piegarti al colore. *Vénéneuse*. *Irrésistible*. Si apre un altro *browser* (o TI stanno aprendo un altro *browser*?), come una quinta di sipario ma molto di più, come uno *sfogliarsi* di pelle, una desquamazione sinottica. Sei circondato dal Rosso, adesso, puoi uscire quando vuoi cliccandoti - punendoti - sopra la x.

Ma vai avanti, e il sipario di pelle si chiude perché tu possa diventare tutto pupilla aperta, mentre il rosso si fa buio e poi spiraglio di luce a forma di buco della serratura, da cui sei spiato da un paio di gambe inguainate. Lussuria. Le casse del tuo Pc si inondano di una erotic-new-age, che stride con le immagini di *screen* come raschi di lama sotto un tram. Seduction Addiction Temptation: sei avvertito. Se questa fosse una seduta spiritica ti chiederesti qual è l'oltretomba e quale l'aldiqua in ascolto. Sta (stai) caricando. Fusion. Non hai un remo, sei alla deriva. Non hai uno scoglio di sintassi, non la speranza di un senso. Animata, ora sei una carta da gioco, un asso, e il tuo seme è un'impronta digitale fatta di rossetto. Sei pronto, sei nel gioco. Questo è il tuo *eXistenZ* **[8]**. Il cavo da inserire nella tua bioporta è lo stick squadrato blu e oro, di 3/4. Attorno al suo corpo compaiono le opzioni: *To whay eXtent are you addicted?*: un test, una iniziazione, una prova di competenza, uno strumento di fidelizzazione. In senso orario: Tempt a friend and color your computer with Dior Addict!: un invito a iniziare una catena di Sant'Antonio, o forse, meglio, alla diffusione di una sostanza proibita, attraverso la lascivia della tentazione ad appropriarsi del logo, a sniffare il *brand*. Ancora: Dior Addict, a collection of 30 killer shades ... : la presentazione del prodotto, finalmente, attraverso il miraggio di Eros e Thanatos. Poi il gioiellino, l'innesto godurioso, la protuberanza mammellare del *pot*: Dior Addict, The film. Se vuoi vedere la pellicola devi **spellicolarti**: ora ti apre anche Real Player, anche se ti dà la possibilità di scegliere la tua connessione. Sei un occhio che scava uno schermo dentro il tuo schermo, a sfondare un'immagine *hard-core*. Buffering in corso ... Play ... Ora sei nel gioco del gioco. Non sai chi ne è il creatore, non ci crederesti comunque. Chi sono i buoni e i cattivi? Sei inca(n)tenato. Sei nella caverna, ma alle spalle dell'ultimo osservatore: hai il sospetto che l'ombra proiettata sulla parete, in fondo, possa essere la tua.

DOAJ Content

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Directory of Open Access Journals

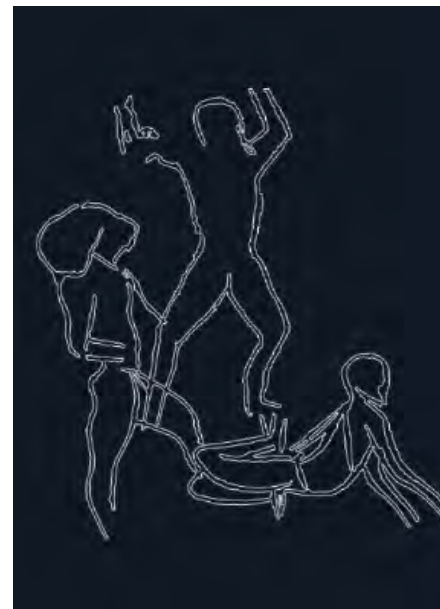
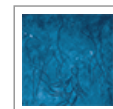
BIBLIOGRAFIA

Bataille, Georges, L'esperienza interiore, Bari, Dedalo, 2001.
Canevacci, Massimo, Antropologia della comunicazione visuale, Roma, Meltemi, 1995.
Canevacci, Massimo, Avatar n.2, Roma, Meltemi, 2001.

WEBGRAFIA

www.dior.com

NOTE

[1] Bataille (2002: 33).
[2] Cfr. Canevacci (1995).
[3] Bit per secondo, unità di misura della velocità di trasmissione dei dati di un computer, che a sua volta dipende dalla larghezza di banda.
[4] 'Lo screen liquefa i concetti, li fa piXellare (piXellati) e scorrere su una pelle translucente.' (Canevacci, in Avatar n.2, Meltemi, Roma).
[5] Nomi dei genitori di Eros e termini che si applicano senza dubbio al carattere 'doppiamente vincolato' del desiderio.

[6] Ottimizzando e ibridando: possessibilità.
[7] L'ultima newsletter di www.Dior.com mi raccomandava-imperava: Submit to tempation!
[8] Dal film di David Cronemberg. Existenz è un gioco basato su tecnologie avanzate, ai limiti della scienza biologica, ideato dai dirigenti della Antenna Research. David Cronenberg dal Corriere della sera 17-2-99: "L'appassionato di videogames smania per entrare sempre più nel gioco, farlo diventare parte di sé. Ma a sua volta il gioco può volere diventare giocatore. Una fusione tra fantasia e realtà, fra mentale e organico. Alla fine è il gioco che diventa carne."

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

DAL FACE TO FACE AL VIDEO TO VIDEO: I FOCUS GROUP ELETTRONICI

Luisa Stagi

lustag@tin.it
Dottoressa di ricerca in Sociologia e Metodologia della ricerca sociale, è docente a contratto per la cattedra di sociologia della Facoltà di Scienze della Formazione. Da anni lavora nella ricerca sociale e valutativa, occupandosi in particolare metodologia della ricerca e di problematiche giovanili, ambito nel quale ha pubblicato diversi articoli.

INTRODUZIONE

Tradizionalmente i focus group sono interviste di gruppo effettuate in una situazione di compresenza fisica dei partecipanti (situazione faccia a faccia); attualmente, tuttavia, le tecnologie di comunicazione elettronica hanno reso possibile dare nuove forme d'utilizzo a questa tecnica di ricerca. Negli ultimi anni le tecnologie informatiche hanno fatto estendere l'utilizzo di diverse tecniche di ricerca tramite internet. Sono state soprattutto le tecniche quantitative a beneficiare inizialmente di quest'innovazione, ma tale cambiamento si sta estendendo via via anche a quelle di tipo più qualitativo.

Nel caso dei focus group on-line il percorso d'utilizzo nei diversi ambiti di ricerca è stato simile a quello dei focus tradizionali: inizialmente adoperati soprattutto dalla ricerca di mercato, sono stati poi scoperti (ri-scoperti per quelli tradizionali) e utilizzati anche nella ricerca sociale.

I focus group on-line si differenziano fondamentalmente da quelli tradizionali (face to face) per il fatto che la discussione tra i partecipanti (della durata di circa 90- 120 minuti) avviene tramite un'interfaccia web di tipo chat con funzioni evolute, invece che seduti intorno ad un tavolo nella stessa stanza; tuttavia, come nel focus group tradizionale, è prevista una composizione omogenea di gruppi di partecipanti, la focalizzazione su di un argomento e la presenza (in questo caso virtuale) di un moderatore che favorisce l'interazione tra i partecipanti attraverso la somministrazione di stimoli e il controllo delle dinamiche (Meyer, 2002).

Sinteticamente i vantaggi che hanno portato ad un vasto utilizzo dei focus group on-line sono dovuti a tre principali motivi: i minori costi, la capacità di ottenere la presenza di partecipanti anche molto lontani territorialmente e molto impegnati professionalmente, e in alcuni casi, la velocità con cui i progetti possono

essere completati (Edmunds, 1999; Greenmbaum, 2002).

Molti dei contributi che trattano dell'utilizzo via internet dei focus group, partono proprio dal raffronto - in termini di vantaggi e svantaggi - tra l'utilizzo della tecnica on-line con quella face to face.

Sicuramente l'autore che più si è occupato di quest'argomento si chiama Thomas Greennembaum, che è il presidente di una grande società di ricerche di mercato, tuttavia il suo approccio e le sue considerazioni non riguardano l'esclusivo utilizzo di focus group on-line per la ricerca di mercato; la sua posizione, inoltre, è piuttosto analitica nell'evidenziare le criticità di un tale utilizzo, motivo questo che lo induce ad affermare, provocatoriamente, che le due tecniche non dovrebbero essere chiamate neppure con lo stesso termine poiché, a suo avviso, nell'utilizzo via internet viene meno il presupposto principale di questo approccio che è rappresentato dall'interazione faccia a faccia (1998). La caratteristica, che poi è anche il grande pregio, del focus group sta proprio nell'interazione che si crea tra i partecipanti, che produce idee in misura assai maggiore rispetto all'intervista singola sia a livello di quantità, sia a livello della qualità d'approfondimento La peculiarità consiste proprio nella circostanza che le dinamiche di gruppo, connesse alla compresenza fisica, fanno emergere; perciò si definisce come "uno strumento tecnico che porta ad un processo conoscitivo interpersonale" (Statera, 1997: 287).

INTERAZIONE E FEED BACK

Un moderatore esperto utilizza le dinamiche di gruppo per far emergere considerazioni più approfondite: da un'affermazione di un partecipante può scaturire una discussione che porta ad esplorare ambiti non previsti a priori o approfondire argomenti su specifiche articolazioni. E' il feed back immediato tra i partecipanti che permette la concatenazione d'idee, d'affermazioni e controbattute che rappresenta il quid in più dei focus group; per questo si parla di "coproduzione" di dati (cfr. Stagi, 2000).

Alcuni autori arrivano ad affermare che il gruppo funziona come un organismo sovraindividuale, guidato da una propria mente, una "mente di gruppo" [1] che è qualcosa di più e di diverso rispetto alla somma delle menti individuali (Scardovelli, 1997: 97), proprio perché il gruppo funziona come amplificatore, in grado di potenziare e integrare le risorse dei suoi membri (Ibidem). Senza arrivare ad utilizzare concetti come identità e mente di gruppo, che certamente possono apparire un po' forti per una situazione contingente come quella del focus group, si può invece utilizzare il termine "clima" per riferirsi alla percezione condivisa che si viene a creare attraverso l'interazione dei membri di un gruppo. Ciò significa che quando si parla di clima non ci si riferisce solamente al tipo di discussione più o meno accesa che si crea nel gruppo, ma all'insieme dei ruoli e delle dinamiche che l'interazione genera e che condizionano la produzione del dato. Fin dai momenti d'avvio i partecipanti cercano di capire che tipo di persone hanno davanti; solitamente sono le prime persone che prendono la parola ad attivare la formazione dei ruoli (leader/antagonista; polemico/pacificatore ecc.) e a dare "fisionomia" al gruppo. Questa "fisionomia" di ruoli e d'interazioni è perciò anche fortemente connessa con i contenuti che emergono nella discussione, tanto che ogni gruppo risulta caratterizzato da un nucleo principale di idee dibattute. Anche nel report finale solitamente si dà rilievo a questo aspetto perché, soprattutto quando accompagnato da una lettura delle interazioni, riesce ad evidenziare efficacemente il "clima" di quel focus specifico (Stagi, 2002).

IL RUOLO DEL MODERATORE E IL CLIMA

Un moderatore esperto userà le reazioni non verbali dei partecipanti sia per dirigere la discussione, sia come parte del processo di analisi. Spesso la risposta non verbale di un partecipante ha importanza per comprendere "come" "cosa si dica" possa determinare un senso particolare intorno a un certo argomento di discussione. Anche un moderatore con poca esperienza, d'altra parte, può riconoscere i segnali non verbali dei partecipanti indicanti noia, eccitamento o confusione. Il focus group su internet, al contrario, non permette al moderatore di utilizzare questo aspetto della comunicazione umana come input del processo (Greennembaum, 1998, 2002).

Il moderatore è la figura chiave che dirige il gruppo nella discussione, regolandone i tempi e le dinamiche. Nel focus group on-line il moderatore diviene una sorta di "regolatore del traffico", mentre nel focus tradizionale è integrato al flusso e alle dinamiche che regolano il gruppo (Greennembaum, 1998, 2002).

Il ruolo dell'intervistatore nel focus group è definito con diversi termini: trainer, moderatore, conduttore, ma quello che esprime più efficacemente il compito che dovrebbe assolvere è "facilitatore". Il termine facilitatore, introdotto da Carl Rogers (ad es. 1970) nell'ambito della terapia non direttiva, si riferisce proprio alle tre caratteristiche o condizioni facilitanti che questa figura deve utilizzare: ascolto empatico, accettazione incondizionata e congruenza. Il facilitatore dovrebbe cioè differenziarsi da un conduttore o da un trainer perché ha il compito di consentire al gruppo di funzionare, regolando gli interventi, richiamando alla chiarezza e alla sintesi, facendo il punto della situazione, riassumendo e sintetizzando, raccogliendo sistematicamente le idee espresse, valorizzando e negoziando le differenze (Scardovelli, 1997: 104) [2].

Se da una parte, però, l'interazione è feconda per l'approfondimento e l'arricchimento delle idee, dall'altra

parte può innescare particolari meccanismi e dinamiche di potere e di difesa.

Il ruolo del moderatore è un ruolo chiave e complesso: deve avere la sensibilità di favorire un buon clima in cui i partecipanti si sentano a proprio agio in modo che tutti, anche i più timidi, siano facilitati a partecipare; allo stesso tempo, tuttavia, il moderatore deve avere il carisma e la forza per pilotare l'argomento sui punti chiave e mantenere sempre la leadership del gruppo, assicurando il controllo di personalità dominanti, che tenderanno a monopolizzare gli interventi (Bovina, 1998); un moderatore deve essere incisivo se il gruppo devia o se si presentano fattori di disturbo, ma può anche stravolgere e condizionare eccessivamente il gruppo (Krueger, 1994) Il grande vantaggio delle discussioni di gruppo su internet è che non sono quasi mai ostacolate da dinamiche negative di gruppo; per questo il ruolo del moderatore è meno determinante, ciò che viene meno, tuttavia, è il senso di comunità e di compartecipazione (il clima) tipico dell'interazione faccia a faccia (Greennembaum, 1998, 2002).

Alcuni autori sostengono che tale problema può essere in parte risolto usando la modalità della video conferenza (con collegamenti video e audio), tuttavia si riconosce che un tale tipo di tecnologia ha comunque degli effetti distorsivi sulle normali dinamiche comunicative (Rezabek, 2000).

CONOSCENZA DEI PARTECIPANTI

Secondo alcuni autori (Edmunds, 1999, Rezabek, 2000) l'esprimersi via internet può dare un senso di maggior anonimato ai partecipanti e quindi, in parte, consentire un'espressione più libera. Per Greennembaum (1998, 2002), al contrario, la sicurezza derivante dal potersi esprimere sapendo chi si ha di fronte, nei focus on-line è percepita differentemente. Nei gruppi su internet non si conosce realmente la persona con sui si sta parlando, e ciò è all'opposto della situazione faccia a faccia dove le persone hanno la possibilità di vedersi e di identificarsi. In realtà, la discussione sulla privacy e sull'anonimato su internet è al centro di un ampio dibattito (Rezabek, 2000), tuttavia, si possono considerare giuste entrambe le posizioni: se da un lato alcune caratteristiche dei partecipanti possono inibire la libera espressione di alcuni durante un focus in compresenza (età, genere, status, avvenenza o meno), d'altra parte si ha comunque la possibilità di sapere chi si ha di fronte e di esprimersi, quindi, rispetto a valutazioni personali. Nell'interazione mediata, al contrario, si possono superare certe dinamiche inibitorie (ed è vasta la letteratura in proposito), ma non si ha nessuna certezza rispetto a chi siano gli interlocutori dichiarati o nascosti. Questo può non rappresentare un problema per temi poco coinvolgenti, ma, laddove l'implicazione possa essere forte, certamente le conseguenze di una tale percezione non sono irrilevanti.

La conoscenza o meno dei partecipanti è un problema che si pone anche per i focus tradizionali quando si devono reclutare le persone. Alcuni autori sostengono che i partecipanti ad un focus non si devono conoscere, poiché la conoscenza - nei termini del vissuto passato - tende ad inibire. Nella realtà, soprattutto nella valutazione, questo criterio è piuttosto difficile da seguire.

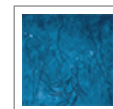
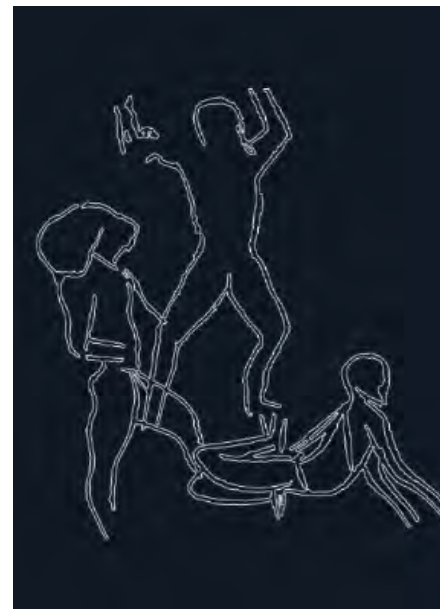
Un altro problema rilevante sotto l'aspetto del reclutamento è il fatto che le persone, particolarmente se sono attive nel mondo del lavoro, non hanno il tempo per partecipare. Inoltre, anche quando si riescono a trovare persone con del tempo da dedicare al focus, è difficile riuscire a conciliare le esigenze di tutto il gruppo fissando orari e sedi convenienti per tutti. Da questo punto di vista i focus group on- line rappresentano una grossa opportunità, perché permettono di riunire virtualmente anche persone molto impegnate, o che si trovano su territori distanti.

LA DEMOCRATICITÀ

I focus on line sono basati sulle capacità degli individui di scrivere rapidamente e sinteticamente per riuscire a partecipare attivamente alla sessione. Questo rappresenta un notevole problema, poiché esiste, oltre che una differenza nella velocità di battitura, anche una grande varietà nella capacità da parte delle persone di articolare chiaramente le proprie idee per iscritto (Greennembaum, 1998, 2002).

Tuttavia, il limite più grande è rappresentato dal fatto che i partecipanti devono avere l'accesso ad internet per prendere parte ad un focus group, (Greennembaum, 2002) oltre ché avere l'inclinazione e il *commitment* necessari per farlo (Rezabek, 2000); quindi, anche se non è la rappresentatività in senso statistico che si vuole raggiungere, è da rilevare che non sempre è possibile coinvolgere tutte le persone che sarebbe opportuno partecipassero.

TIPI DI FOCUS ELETTRONICI

I focus group elettronici possono essere condotti principalmente in due modi: sincrono o asincrono. Una sessione sincrona prevede la simultaneità della partecipazione, in altre parole i partecipanti prendono parte alla discussione nello stesso momento dalle loro postazioni. In questo caso possono essere utilizzate chat room o altre modalità di chat messanger (se non addirittura la video conferenza). La sessione asincrona, invece, non prevede necessariamente la contemporaneità della partecipazione; l'interazione si basa su modalità di scambio come i forum o l'e-mail: i partecipanti possono leggere i messaggi e i commenti degli altri

DOAJ Content

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Directory of Open Access Journals

contribuendo al dibattito con le proprie considerazioni (Murray, 1997). Certamente, il vantaggio di un tale tipo di modalità è la maggiore libertà, per quanto riguarda i tempi di partecipazione; tuttavia, tale libertà può tradursi in una partecipazione sporadica e frammentaria che produce un'interazione discontinua (Rezabek, 2000). Un'altra grande potenzialità dei gruppi off-line è l'opportunità di mostrare materiale di supporto (immagini, filmati, testi, siti web e altri contenuti multimediali) sui quali i partecipanti possono riflettere e dare quindi un feed back ragionato (Meyer, 2002); in realtà, la possibilità dei commenti ragionati è forse il più grande vantaggio dell'asincronicità, che si riflette sia sui partecipanti che possono così dare contributi molto approfonditi, sia sul facilitatore che può moderare il gruppo con maggiore precisione, in quanto può analizzare attentamente i contributi ed escludere quelli fuorvianti (Meyer, 2002). Un altro aspetto positivo dell'asincronicità è rappresentato dal fatto che permette la partecipazione anche di persone particolarmente impegnate che non potrebbero dedicare da una a tre ore consecutive per partecipare ad un focus group on-line.

Il focus on-line (sincrono), invece, presenta come punto di forza quello di dare l'opportunità a tutti di partecipare attivamente alla discussione, poiché è possibile inviare commenti simultanei (mentre solitamente le persone non possono parlare contemporaneamente); questo consente di superare in parte il problema di "acquiescenza" che si crea spesso come dinamica nel gruppo (la discussione si struttura e articola sulle prime affermazioni emerse).

Certamente lo svantaggio più rilevante in entrambi i tipi di focus su internet, è legato alla scrittura che, rendendo necessarie risposte sintetiche, tende, perciò, ad abbassare il livello e l'intensità del dialogo (anche se ciò è più evidente nella modalità sincrona che in quella asincrona) **[3]** (Schneider, 1998).

APPLICABILITÀ E FUTURO

Dopo le considerazioni fin qui esposte è bene porsi la fatidica domanda: l'uso di internet per condurre focus group può essere una possibile via d'applicazione nella ricerca sociale? Gli autori sono piuttosto concordi nell'affermare che sia presto per una efficace e reale applicabilità di tale tecnica, poiché occorre aspettare che l'accesso a internet diventi più universalmente diffuso e che i supporti tecnici, come la qualità delle immagini e dei collegamenti, possano essere di qualità superiore; allora - soddisfatte queste condizioni - la conduzione on-line può divenire una possibilità effettiva per utilizzare questo tipo di tecniche (Rezabek, 2000). Per alcuni autori (Greennembaum, 1998) il ruolo del moderatore è una delle più importanti ragioni perché il focus group tradizionale è così importante e utilizzato nella ricerca: il suo ruolo di autorità, infatti, gli permette di gestire pienamente le attività del gruppo, guidare la discussione sui temi importanti e favorire, spesso empaticamente, la partecipazione di tutti. Tale autorità è difficilmente esercitabile attraverso la mediazione dello schermo del computer. Un altro aspetto assai rilevante, in parte connesso al precedente, è l'interazione tra i partecipanti: se si conduce efficacemente un gruppo si utilizzano proprio le interazioni dal punto di vista formale e soprattutto emotivo per far emergere, attraverso le reazioni e la concatenazione di argomentazioni, non tanto e non solo le opinioni, ma soprattutto le modalità in cui e con cui tali opinioni o atteggiamenti si formano. E' questo il vero valore aggiunto di una tecnica come il focus group; potenzialità che è stata ben compresa soprattutto dai sociologi politici, che, proprio per questa caratteristica, utilizzano sempre di più i focus nei periodi di campagne elettorali e di elezioni al posto dei tradizionali sondaggi pre-elettorali oppure degli exit pool.

Il *frame* (nell'accezione Goffmaniana e Batesoniana), che si crea nel focus group in compresenza fisica, è un fattore non solo importante ma determinante nell'interazione tra i partecipanti; il linguaggio non verbale è difficilmente riproducibile attraverso l'utilizzo delle cosiddette "emoticon" (Meyer, 2002, Scheneider, 1998). Questo aspetto ha degli effetti sia in fase di produzione del dato, perché i partecipanti basano l'interazione sulla percezione e il senso che danno alla comunicazione, sia in fase di interpretazione dei risultati, in quanto è difficilmente coglibile la valenza di un certo commento o affermazione senza il tono della voce con cui sono stati espressi o il linguaggio corporeo che li ha accompagnati.

BIBLIOGRAFIA

Bateson G., 1972, Verso un'ecologia della mente, Adelphi, Milano.
Burton L., Goldsmith D., (2002), The medium is the Message: Using online focus groups to study online learning,
(www. document) www.ctdlc.org/Evaluation/mediumpaper.pdf
Edmunds H. (1999), The focus group research handbook. Lincolnwood, IL: NTC Business Books/Contemporary Publishing.
Greenbaum T., (1998), Focus groups vs. Online,
(www. document) www.groupsplus.com/pages/adage0214.htm
Greenbaum T., (1998), Internet focus groups are not focus groups - so don't't call them that,
(www. document) www.groupsplus.com/pages/qmr0798.htm
Greenbaum T., (2002), Online focus groups are no substitute for the real thing,
(www. document) www.groupsplus.com/pages/qmr0601.htm

Meyer L., (2002) Focus group online: FAD oppure realtà,
(www. document), www.tools.com
Murray P.J., (1997), Using virtual focus groups in qualitative research. ???? ? "Qualitative health research", 7 (4), pp. 542-54.
Rezabeck R., (2000), Online focus groups: Electronic discussion for research,
(www. document) www.qualitative-research.net/fqs-texte/1-001-00reazabek-e.htm
Scardovelli M., (1997), "Dalla mente individuale alla mente di gruppo: riflessioni sulla funzione del facilitatore in un'ottica di PNL", in "Rivista del dipartimento di Scienza dei processi conoscitivi", n° 2, giugno, pp. 97-120.
Schneider S., Massey A., Clapper D., (1998), Characteristics of the Discussion in Online and Face-to-Face Groups. "Social Science Computer Review", 20 (1), pp. 31-42.
Schneider B. (ed.), (1990) Organizational climate and culture, S. Francisco, Jossey Bass.
Stagi L., 2000, Il focus group come tecnica di valutazione. Pregi, difetti, potenzialità, "Rassegna Italiana di Valutazione", 20, pp. 61-82.
Sweet C., (1999), Anatomy of on-line focus group,
(www. document) www.quirks.com/articles/article_print.asp?arg_articleid=548
Van Nuys D., (1999), E-focus groups: Qualitative market reserch,
(www. document) wired.lycos.com/news/print/0,1294,32857,00.htm
Waltstonn J., Lissitz R., (2000), Computer-mediated Focus Groups. Evaluation Review, 24 (5), pp. 457-483.

NOTE

[1] Il concetto di mente di gruppo, i cui confini sono più ampi e diversi rispetto a quelli dell'individuo, è ispirato al pensiero di Bateson (1972, 1979).
[2] Scardovelli esprime metaforicamente la differenza tra trainer e facilitatore nelle due figure calcistiche di allenatore e arbitro: l'allenatore deve far vincere la squadra, mentre l'arbitro lavora perché la partita sia ben giocata, secondo le regole del gioco (1997: 104).
[3] I partecipanti ai gruppi sincroni, spesso usano "sono d'accordo" oppure "anch'io" quando rispondono ad un altro partecipante, senza specificare la propria esperienza (Burton, Goldsmith, 2002).

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

FORMAZIONE E NUOVE TECNOLOGIE: LA FORMAZIONE A DISTANZA

Barbara Fiorentini

barbara34@mail.com
Bibliotecaria universitaria specializzata in biblioteconomia multimediale. Ha creato un sito web (il primo in Italia) dedicato alle ricerche bibliografiche on line. E' giornalista pubblicista e segue da anni il settore delle tecnologie applicate. Collabora con riviste scientifiche specializzate. E' autrice di articoli, saggi e volumi.

INTRODUZIONE

Per formazione a distanza (FAD) s'intendono tutti gli ambienti educativi in cui i momenti dell'insegnamento e dell'apprendimento sono spazialmente e/o temporalmente separati ed in cui il processo formativo prevede servizi di supporto all'apprendimento. Formazione a distanza e Istruzione a distanza: le espressioni definiscono diverse categorie di utenti: la FAD è formazione di professionalità, ma anche formazione professionale (istruzione alle professioni). Con Istruzione a distanza, o meglio Istruzione Aperta a Distanza si ha l'equivalente dell'inglese Open Distance Learning, rivolta a soggetti ancora inseriti nell'ambito scolastico o universitario. Dato che il termine formazione è normalmente preferito a quello di istruzione, si tende a utilizzare prevalentemente l'espressione FAD In questo campo, inoltre, non sempre le diverse denominazioni corrispondono a sostanziali differenze [1].

La storia della FAD segue l'evoluzione delle tecnologie di comunicazione, partendo dai corsi per corrispondenza, passando per l'emissione televisiva e arrivando alle più recenti strutture di teleconferenza satellitare. Infatti la reale innovazione nel campo della FAD avviene con l'introduzione delle reti telematiche e di internet. L'insegnamento a distanza on line permette e stimola l'interazione e la collaborazione tra i partecipanti. La FAD in rete condivide con la formazione tradizionale l'interazione di gruppo, con il vantaggio della libertà da vincoli temporali e spaziali. La FAD si sta affermando come soluzione che si affianca o si sostituisce alla formazione tradizionale. E' usata principalmente all'interno di percorsi didattici destinati ad un pubblico di adulti. Ma non solo. Poiché sono numerose le esperienze in rete che si affiancano alla didattica tradizionale.

Accanto alle questioni tecnologiche e didattiche che sottendono le attività di FAD, si ritiene vi siano vari

ambiti strettamente collegati, i quali possono determinare sia l'efficacia sia l'efficienza di un corso di formazione a distanza. Tra questi senza dubbio si segnala la necessità di avere servizi bibliotecari che siano in grado di supportare adeguatamente sia lo studio degli studenti iscritti sia il lavoro del personale docente. Così come la FAD presume modalità nuove di studio e di insegnamento, allo stesso modo i servizi che supportano la FAD necessitano di impostazioni nuove, diverse da quelle previste per i corsi di formazione tradizionale. Questo vale anche per i servizi bibliotecari. Si tratta di un ambito ancora in fase di studio e di sperimentazione: l'obiettivo è di riuscire a individuare come i servizi bibliotecari devono evolversi a fianco della FAD, così come è stato fatto in passato (e avviene tuttora, essendo un settore in continuo divenire) per i corsi di formazione tradizionale. Esistono in letteratura le prime teorizzazioni relative ai nuovi modelli; inoltre preziose sono le sperimentazioni in atto, soprattutto negli Stati Uniti. In Italia la FAD si sta sviluppando con l'attenzione rivolta soprattutto agli aspetti tecnologici e metodologici in ambito didattico.

LA FORMAZIONE A DISTANZA: DEFINIZIONI E STORIA

Definizione di formazione a distanza

La **formazione a distanza (FAD)** può essere intesa come la tappa intermedia fra la formazione tradizionale e l'e-learning [2], in quanto sfrutta le potenzialità della Rete, rimanendo comunque ancora aperta a mezzi di comunicazione quali telefono, fax, televisione [3]. L'**e-learning** rappresenta l'evoluzione della FAD nell'universo Internet: una forma specializzata e tecnologicamente avanzata di formazione a distanza, che sfrutta le tecnologie web e la multimedialità nella loro massima potenza. Possiamo parlare di e-learning quando esiste una piattaforma dedicata che permette all'allievo di personalizzare autonomamente il proprio percorso formativo e diventarne protagonista utilizzando unicamente strumenti on-line, indipendentemente dal percorso seguito dagli altri allievi.

Lo sviluppo del Web come canale privilegiato di comunicazione e diffusione pone oggi l'accento sulla tecnologia coniando espressioni come **WBT (Web Based Training)** o **CBT (Computer Based Training)**, ossia lo studio del computer come tecnologia didattica di autoistruzione. Quindi ciò che noi oggi chiamiamo e-learning nasce dall'integrazione di due diversi campi di sperimentazione nelle tecnologie didattiche: la formazione a distanza e lo studio delle moderne tecnologie di comunicazione a supporto della didattica.

L'evoluzione storica della FAD

La storia della formazione può essere scandita da tra fasi o "generazioni" che si sono susseguite fin dal secolo scorso fino ad arrivare ai giorni nostri. A segnare il passaggio da una generazione all'altra sono sempre stati i diversi strumenti utilizzati per colmare la distanza tra docenti e discenti [4].

La **prima generazione** inizia dalla fine dell'Ottocento agli Anni Sessanta. L'attività didattica si svolge attraverso l'utilizzo di fascicoli, dispense, materiali a stampa. In Italia nascono i corsi per corrispondenza della Scuola Radio Elettra, primo tentativo di formazione per studenti adulti-lavoratori. All'estero fa da apripista la Francia nel 1939 con la creazione del Centre National d'Enseignement par Correspondance. Il rapporto docente-alunno si basa quindi sulla spedizione postale degli elaborati - prodotti dall'uno e corretti dall'altro - e questa l'unica forma di interazione tra i due.

La **seconda generazione** copre il periodo degli Anni Settanta e Ottanta. Per fare didattica ci si serve anche della televisione, di strumenti audio e video. L'insegnamento è basato su prodotti multimediali. Grande assente è l'interazione tra chi insegna e chi apprende. In questo periodo vivono un vero e proprio boom le grandi Università a distanza: in Italia segnaliamo che nel 1984 è istituito il Consorzio italiano Nettuno. Anche nella seconda fase l'aspetto formativo è univoco: il discente deve fruire quasi "passivamente" del materiale didattico prodotto da altri, senza avere la possibilità di interagire realmente con i docenti e di prendere parte alla "costruzione" cognitiva di ciò che sta imparando.

Tra le esperienze straniere nate negli Anni Sessanta e sviluppatesi negli anni ricordiamo che a partire dal 1969 in Inghilterra la Open University [5] ha esplorato tutte le strade della didattica a distanza, integrando corsi a dispense e su audio e videocassette con trasmissioni radio e televisive, l'uso degli strumenti postali e, da qualche anno, anche di quelli telematici. Proprio l'esperienza della Open University può dire qualcosa sul rilievo che possono avere gli strumenti dell'educazione a distanza per la società: più di due milioni di iscritti, 200.000 dei quali nel solo 1998, un numero maggiore di quello di qualunque altro istituto di istruzione secondaria o universitaria del Regno Unito.

Torniamo alla storia. La **terza generazione** è iniziata negli Anni Novanta. Si parla di insegnamento a distanza on-line. Grazie alla diffusione delle più sofisticate tecnologie di comunicazione telematica e di internet. Insegnamento e apprendimento vivono una nuova stagione. Vengono avviati progetti di istruzione programmata (in inglese, computer based training) caratterizzati da un maggior livello di interazione tra gli attori coinvolti. Proprio in questo periodo vengono sperimentate le prime iniziative di formazione in rete.

L'espressione *formazione a distanza on line* si riferisce a processi di insegnamento - apprendimento che usano tecnologie hardware e software (computer, linee telefoniche, e-mail, listserver, newsgroup, conferencing system, pagine web ecc.) nella comunicazione tra docenti e discenti senza richiedere la presenza fisica dei partecipanti in uno stesso luogo. I partecipanti possono inoltre connettersi e intervenire in tempi differenti scelti secondo le loro necessità o convenienze. Il risultato è la creazione delle cosiddette *aule* o *classi virtuali*.

Per ora la maggior parte dei corsi on line usa modalità di comunicazione basate su testo (e-mail, liste di discussione o listserver) e immagini fisse o animate (nel caso dei web conferencing systems [6]). Il tipo di attività appartenente a questa generazione viene spesso definito "on line education" o anche "formazione in rete" e si esprime tramite modalità operative che possono essere la videoconferenza, la ricerca sul Web, le comunità di apprendimento, ecc..

Gli **strumenti di comunicazione** che si appoggiano al web si diffondono sempre di più e diventano universali. A livello di didattica il web e la posta elettronica diventano mezzi utilizzati in tutto il mondo per distribuire testi e documenti audio e video, per svolgere test ed esercitazioni, grazie all'assistenza da parte di specifici software didattici, per comunicare con docenti e tutor, per condividere le esperienze all'interno delle classi virtuali [7]. I modelli didattici on line hanno fuso questi due modelli, dando vita a forme di apprendimento che conciliano tecnologie sincrone e asincrone, sistemi di publishing, di information retrieval, di comunicazione, ecc..

Ricordiamo inoltre che l'educazione a distanza per via telematica può utilizzare sia **strumenti di comunicazione asincrona**, sia **strumenti di comunicazione sincrona**. Nel primo caso, l'interazione degli studenti fra loro e con i docenti avviene sfruttando la posta elettronica, o appositi sistemi di messaggistica come le liste o i newsgroup, mentre i contenuti didattici possono essere in rete, ad esempio sotto forma di pagine Web. Nel secondo caso si possono utilizzare strumenti quali stanze chat e videoconferenze, eventualmente integrati da una lavagna condivisa (si tratta di una 'lavagna virtuale' disegnata sullo schermo del computer, sulla quale gli utenti connessi possono tutti scrivere o disegnare: le modifiche effettuate sulla lavagna di uno dei computer collegati vengono automaticamente trasmesse alle lavagne degli altri).

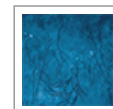
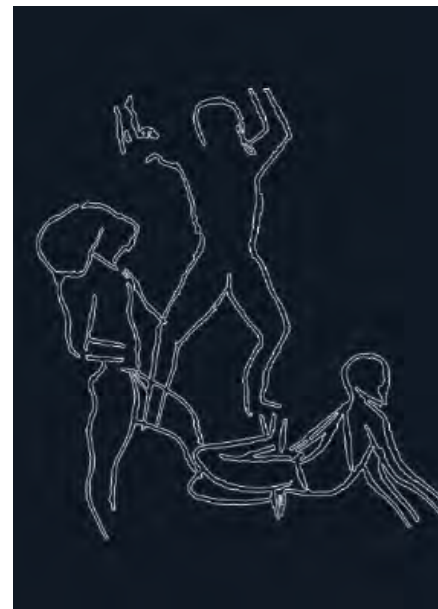
Nella FAD le attività proposte possono svolgersi:
- online (in rete): scaricamento di materiali didattici (download di file), navigazione di siti Internet, comunicazione con il docente, il tutor e gli altri partecipanti al corso (uso della posta elettronica, dei forum di discussione, di sistemi per comunicazione sincrona), partecipazione ad attività di lavoro cooperativo, ecc.;
- offline (scollegati dalla rete): studio dei materiali didattici (dispense cartacee, cd-rom e/o materiali precedentemente scaricati dalla rete), svolgimento di esercitazioni (su carta, cd-rom, floppy disk, ecc.).

Si parla di formazione mista nel caso in cui i due metodi vengano impiegati all'interno dello stesso corso [8]. La tendenza attuale è quella di erogare corsi di formazione mista, in cui i momenti di formazione in aula rappresentano circa il 30 per cento della durata dell'intero percorso. La formazione mista prevede generalmente un intervento in presenza, una fase di apprendimento individuale, un momento di attività in rete centrato su discussioni, esercitazioni e produzione collaborativi.

In sintesi le caratteristiche fondamentali della formazione a distanza on-line sono:
- lo scambio di informazioni in tempo reale;
- l'interazione tra i partecipanti;
- il contatto tra persone lontane che avviene senza spostamenti fisici;
- la possibilità di personalizzare gli interventi formativi.

Le tecnologie adottate

Un primo passo è quello di disporre di una **piattaforma** che permetta di formarsi a distanza [9]. Si tratta di un sistema per computer conferencing che consente: - la comunicazione interpersonale, tra studente e docente e tra gli studenti tra loro; - l'accesso e la condivisione dell'informazione (si utilizza la rete per accedere a fonti informative e per lo scambio di materiali); - la cooperazione.

Gli **strumenti** di cui si avvale la piattaforma per assolvere questi compiti sono i seguenti:
- posta elettronica: facilita lo scambio interpersonale diretto, favorisce la comunicazione tra i partecipanti al corso e con i docenti;
- mailing list: permette la spedizione di uno stesso messaggio di posta elettronica ad un gruppo predefinito di persone;
- bacheca: qui si possono affiggere messaggi e annunci;
- newsgroup o forum di discussione: uno spazio virtuale per l'apprendimento collaborativi che nasce dal confronto tra studenti e docenti;
- chat: utilizzata per la comunicazione prevalentemente scritta in tempo reale;
- videoconferenza: permette di vedere e parlare con un interlocutore remoto e contemporaneamente di

interagire con lui sullo stesso schermo condiviso;
- spazio di download di testi e materiali: utile per scaricare e condividere i testi da studiare, le dispense, gli e-book, ecc..

Date queste caratteristiche tecniche e tecnologiche, ai partecipanti di un corso FAD viene richiesta:
- la dimestichezza con le tecnologie;
- una buona capacità di organizzare e gestire il proprio tempo.

In tema di piattaforme si pone la questione della proprietà. Infatti si possono aprire due strade.
- Piattaforme Open Source: si tratta di software i cui codici di programmazione sono di proprietà dell'Ente che realizza il software, ma sono comunque di dominio pubblico. L'Ente deve acquistare l'hardware dedicato, assumere tecnici preparati e realizzare il software. Nel giro di poco tempo l'Ente è in grado di controllare completamente la piattaforma (sviluppo, manutenzione, ampliamento, eventuale cessione a terzi).
- Piattaforme proprietarie: si tratta di software i cui codici di programmazione non sono di proprietà dell'Ente che acquista il software e che quindi non può disporne autonomamente ne provvedere a modifiche o ampliamenti. Fattore importante per la scelta di questo tipo di piattaforma è il costo della licenza. Infatti tra le varie spese da prevedere, infatti, non vi è solo la parte server del software proprietario, ma anche il numero di licenza, numero che varia in base al numero di utenti. Tale costo singolo non è fisso, ma varia in base al numero complessivo di licenze acquistate.

E' tuttavia possibile realizzare applicazioni di FAD anche utilizzando esclusivamente i componenti dell'ambiente WWW interfacciati con un data base relazionale pilotato da un idoneo programma di gestione **[10]**.

Le figure professionali previste

Gli "attori" della FAD, oltre naturalmente agli studenti iscritti, sono:
- i docenti: predispongono il materiale didattico, le dispense, i documenti multimediali, gli strumenti utili per l'apprendimento e i test di valutazione. Tra loro si possono distinguere gli organizzatori didattici del corso, i quali svolgono attività di verifica periodica dei contenuti e sovrintendono agli aspetti organizzativi del corso FAD.
- I tutor: svolgono lavoro di supporto allo studente e affiancano il docente. Tra loro alcuni devono occuparsi di mantenere viva la discussione nei forum aperti, altri supportano i corsisti nell'apprendimento, altri ancora affiancano lo studente nelle fasi di verifica e nelle esercitazioni.
- Il bibliotecario: incardinato nel sistema bibliotecario dell'ente di formazione che promuove il corso FAD, deve occuparsi dell'invio e della fornitura del materiale necessario agli utenti remoti. Deve preoccuparsi di verificare la disponibilità di tutto il materiale e l'opportuna integrazione di tale materiale entro il contesto più ampio del sistema bibliotecario. Deve essere compito del bibliotecario accertarsi dell'osservanza delle norme vigenti in materia di diritti d'autore per il materiale messo a disposizione ai corsisti sulla piattaforma FAD.

La FAD oggi all'estero e in Italia

Le applicazioni delle metodologie della FAD sono estremamente diffuse soprattutto in paesi, come gli Stati Uniti, l'Australia e il Canada, dove si sono sviluppate in conseguenza delle difficoltà di comunicazione dovute alla vastità del territorio con la presenza di numerose regioni isolate e periferiche. Questa specifica situazione ha indotto a ricercare inedite modalità d'insegnamento adeguate alle particolari esigenze di utenti in situazioni di disagio ambientale anche facendo ricorso alle applicazioni delle nuove tecnologie educative.

L'insieme di questi fattori ha consentito lo sviluppo di un processo molto innovativo ed ha reso possibile la sperimentazione di efficaci modelli per la formazione a distanza. Si tratta inoltre di modelli che, nel tempo, si sono evoluti dall'una all'altra generazione grazie all'utilizzo delle tecnologie informatiche, telematiche e, infine, del satellite.

Attualmente, in molti paesi avanzati, si assiste ad una generalizzazione del sistema dell'istruzione a distanza data la pressione di numerosi fattori che attengono alla modificazione degli stili di vita e dei ritmi produttivi, allo sviluppo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, all'estensione dei processi formativi all'intero corso di vita degli individui. Oggi in tutti i paesi più avanzati l'open distance learning è diffusa a tutti i livelli, dall'istruzione di base alla formazione superiore, alla formazione professionale e all'educazione permanente.

La seguente tabella mostra le previsioni relative al periodo 2001 - 2004 proposte dall'istituto IDC **[11]**.

[Il mercato dell'e-learning.]
Fonte: IDC (dati in milioni di dollari).

	2001	2002	2003	2004

Nord America	4.213	7.372	11.816	15.072
Europa Occidentale	705	1.319	2.335	3.847
Italia	45	84	157	259

Il percorso evolutivo del settore, però, non è omogeneo in tutti i paesi del mondo industrializzato. L'elemento comune è il trend di crescita, l'elemento di differenza è rappresentato dalla fase (introduzione o sviluppo) del ciclo di vita del settore in cui può essere collocato ciascun paese. Sul fronte dello sviluppo gli USA rappresentano la frontiera di riferimento.

La disomogeneità nello sviluppo del settore può essere ascritta alle caratteristiche del contesto tecnologico e socio-economico che caratterizza i diversi paesi. In particolare l'evoluzione del settore può essere posta in relazione ai seguenti fattori (OECD, E-learning - The partnership challenge, 2000, p. 47):
• grado di penetrazione della tecnologia;
• sviluppo dimensionale dell'offerta;
• uso delle tecnologie informatiche e di comunicazione nel campo dell'educazione, della formazione e dell'addestramento;
• presenza di un mercato efficiente (ossia disponibilità di informazioni, trasparenza ecc.).

La tabella seguente presenta il grado di sviluppo di tali fattori per i paesi del G7.

[I fattori alla base dello sviluppo dell'e-learning.]
Fonte: OCDE, 2000; MESO, 1998.

Paese	**Grado di penetrazione della tecnologia**	**Grado dello sviluppo quantitativo dell'offerta**	**Uso della ICT nel campo della educazione, della formazione e dell'addestramento**	**Presenza di un mercato efficiente**	**Valutazione complessiva**
Stati Uniti d'America	Alto	Alto	Alto	Sì	Alto
Giappone	Basso	Medio	Basso	n.d.	Basso/Medio
Germania	Medio/Alto	Alto	Basso/Medio	Sì	Medio/Alto
Francia	Medio/Alto	Alto	Medio	Sì	Medio/Alto
Regno Unito	Alto	Alto	Alto	Sì	Alto
Italia	Medio	Medio	Basso	Sì (all'inizio)	n.d.
Canada	Alto	Alto	Medio/Alto	Sì	Alto

L'evoluzione del settore dell'e-learning è condizionato anche, da una parte, dalla propensione nei confronti della formazione continua, dall'altra, dall'atteggiamento culturale nei confronti delle innovazioni.

Quanto più la propensione verso la formazione continua è elevata, tanto più, a parità di altri fattori, è elevata la propensione nei confronti dell'e-learning. In Italia la percentuale di persone tra i 25 e i 64 anni che partecipa ad iniziative di formazione continua è pari al 5,2% contro una media dei Paesi dell'Unione Europea pari all'8,2% (i Paesi con la percentuale maggiore sono nell'ordine Svezia con il 21,6%, Regno Unito con il 21% e Danimarca con il 20,8%; i paesi invece con la percentuale più bassa sono nell'ordine Portogallo con il 3,3%, Francia con il 2,8% e Grecia con l'1,1% - Fonte: Eurostat, 2000).

E' soprattutto il mondo imprenditoriale che evidenzia interesse nella formazione elettronica con forti investimenti, anche perché le aziende possono ridurre i costi fino al 35% e, allo stesso tempo, questa modalità di apprendimento, personalizzabile e flessibile, soddisfa anche i dipendenti.

Ma anche nell'ambito dell'educazione pubblica qualcosa comincia a cambiare. L'esempio degli Stati Uniti dove l'e-learning è in pieno boom fa scuola anche in Italia, dove nuovi sviluppi stanno nascendo dall'attuale liberalizzazione del mercato delle telecomunicazioni e dalla offerta di servizi sempre più sofisticati che utilizzano anche le potenzialità della trasmissione dati a banda larga. Dall'interesse che le compagnie dimostrano per i nuovi ambienti di videoconferenza e in generale di knowledge sharing, appare credibile che siano proprio loro a spingere sempre più l'utilizzo della rete, abbassando i costi per generare un alto volume di committenza e finanziare così le infrastrutture.

Vi sono diversi prodotti sviluppati in ambito universitario, sia negli Stati Uniti, sia in Europa **[12]**. È

importante rendersi conto dell'evoluzione avvenuta nel mondo universitario, che ha portato alla creazione di università virtuali e di campus virtuali; questo rinnovamento universitario ha tra l'altro visto nascere diversi nuovi titoli di studio che possono essere conseguiti a distanza con caratteristiche radicalmente nuove sia in ambito pedagogico, sia in relazione allo studente.

Questo fenomeno interessa ogni tipo di materia, dagli argomenti tecnici insegnati nei politecnici a quelli commerciali e di gestione aziendale passando per il diritto. Non dimentichiamo che i giovani che frequentano oggi le scuole imparano sempre più a familiarizzarsi con l'uso del computer e degli strumenti multimediali e di comunicazione o di lavoro di gruppo; quando essi entreranno all'università troveranno normale il lavoro nei campus virtuali.

La FAD si inserisce in un contesto di innovazione non solo tecnologica, ma anche didattica, lanciando un nuovo modo di apprendere e di comunicare. Le istituzioni formative, le scuole e le Università, in special modo, sono sempre state le palestre e i centri di elaborazione del sapere e dei cambiamenti della società. E stanno ricoprendo questo ruolo anche nel campo della formazione a distanza. Le offerte di formazione che, grazie alle nuove tecnologie vengono facilmente rese disponibili, consentono l'apprendimento di conoscenze anche fuori dalle strutture educative o formative tradizionali. Le Università hanno raccolto questa sfida, prima all'estero, soprattutto nei Paesi anglosassoni, e poi anche in Italia.

Nel nostro Paese **alcuni Atenei** stanno studiando forme sempre più avanzate di piattaforme tecnologiche adatte a supportare singoli corsi universitari o addirittura interi corsi di laurea a distanza. Sono già state avviate significative esperienze e altre sono allo studio. Pensiamo al Metid **[13]**, con cui il Politecnico di Milano ha offerto dal principio la possibilità agli studenti di seguire dei corsi via Rete, rendendo disponibili almeno il 50% dei materiali dei corsi in Internet. Lo studente ha anche la possibilità di verificare in ogni momento il proprio apprendimento tramite prove di autovalutazione on-line, che forniscono allo studente ai primi esami la possibilità di familiarizzarsi subito con le tematiche ed il gergo tecnico delle materie d'esame, ma che forniscono anche all'Università un utilissimo feedback per poter tarare meglio l'offerta formativa. Un sistema interbibliotecario d'Ateneo on line, risorse in cd-rom, forum e laboratori virtuali completano l'offerta formativa del Metid.

Significativa è anche l'esperienza dell'Università Cattolica del Sacro Cuore che, attraverso il centro Cepad **[14]**, studia e offre soluzioni innovative non solo per la formazione dello studente, ma anche per l'attività didattica del docente e per l'autoformazione permanente del personale dell'Ateneo.

Altri Atenei stanno preferendo la costituzione di **consorzi**: unendo le risorse e le energie umane ed economiche riescono così a progettare e ad offrire soluzioni FAD più avanzate e maggiormente rispondenti alle esigenze dell'utente. In Italia il fenomeno più importante è rappresentato dal Consorzio Nettuno, che è anche esplicativo delle esperienze svolte finora nella formazione a distanza di seconda e terza generazione. Dedichiamo a questo consorzio un'ampia scheda.

Un'altra interessante esperienza è quella del consorzio For.Com. **[15]**. Il Consorzio é stato costituito nel giugno del 1990 tra l'Università di Roma "La Sapienza" ed il Bournemouth Polytechnic (UK) **[16]**. Offre corsi di laurea, master, corsi di perfezionamento, di specializzazione e di formazione professionale. Per quanto riguarda la ricerca nel settore delle applicazioni delle tecnologie educative alla formazione superiore, il FOR.COM. ha elaborato e curato la realizzazione del Progetto "Icaro 2000" e successivamente del Progetto "Dedalo" per la formazione in rete nell'ambito delle applicazioni didattiche della multimedialità.

Università Cattolica del Sacro Cuore (www.unicatt.it). Per la progettazione e la realizzazione delle iniziative FAD l'Ateneo ha istituito il Cepad (cedap.unicatt.it), Centro di Ateneo per l'Educazione permanente e a Distanza. Presente in tutte le sedi dell'Università Cattolica si occupa di: implementazione di infrastrutture tecnologiche e didattiche per l'e-learning in presenza e a distanza; adeguamento tecnologico della didattica in Università; realizzazione di progetti formativi rivolti all'Università e al mercato; ricerca ed elaborazione teorica di modelli didattici per l'e-learning.

Attualmente le iniziative FAD attivate consistono in:
- cinque lauree a distanza: Economia e gestione dei servizi, Attività turistiche e di valorizzazione del territorio, Discipline sociologiche, Scienze della formazione primaria, Scienze infermieristiche. Per le necessità in presenza, i corsisti fanno riferimento ai tredici Centri di cultura istituti dell'Ateneo e presenti in tutta Italia.
- Corsi on line: sono di supporto ai corrispondenti insegnamenti presenti nei percorsi didattici tradizionali. Riguardano le Facoltà di: Agraria, Economia, Giurisprudenza, Lettere e filosofia, Medicina e chirurgia, Psicologia, Scienze bancarie, finanziarie e assicurative, Scienze della formazione, Scienze linguistiche e di letterature straniere, Scienze politiche, Sociologia e la Scuola di specializzazione per l'insegnamento secondario.

Università degli studi di Padova (www.formazione.unipd.it). Corsi di perfezionamento (Multimedialità e didattica; Qualità della Scuola e della Formazione; Gestione di Reti e Contenuti in Ambienti Scolastici e Formativi; Formazione del Docente Documentalista della Biblioteca Scolastica Multimediale; Pedagogia per il

Territorio; Management Scolastico e delle Agenzie di Formazione); Corso di Formazione a Distanza: Manager di Reti e di Contenuti Didattici.

Il Progetto IperFAD si inserisce nel panorama dell'Istruzione a Distanza seguendo e proponendo metodologie didattiche innovative e offrendo corsi rivolti a diverse professionalità, in particolare, a chi opera o opererà in contesti educativi. Sono attivi corsi di formazione per docenti in servizio di scuole di ogni ordine e grado nonchè per studenti iscritti alla Facoltà di Scienze della Formazione. IperFAD si avvale delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) così da proporre corsi su supporti diversi (cartaceo, on/off line) strutturati con tecniche d'insegnamento aperto, flessibile e/o individualizzato, e dell'autoapprendimento e dell'apprendimento cooperativo. Finalità precipua del progetto sviluppato tra le Università di Padova e Salerno è quella di costruire un continuum educativo tra scuole differenti per tipologia, grado e contesto sociale, che condividano a livelli diversi un percorso formativo di didattica a distanza.

Università degli studi di Trento (www.didatticaonline.unitn.it). Alcuni corsi afferenti ad alcuni corsi di laurea (Facoltà di: economia, giurisprudenza, ingegneria, lettere, scienze, sociologia).

Politecnico di Milano (www.laureaonline.it/). Laurea triennale in Ingegneria Informatica e altri singoli corsi attivati anche in presenza. Il corso di laurea in Ingegneria Informatica a distanza è il prodotto della collaborazione tra un'istituzione pubblica e una società privata: il Politecnico di Milano e Somedia. Il Politecnico di Milano attiva la Laurea OnLine presso la sua sede di Como; il formato didattico e la gestione del progetto sono curati dal centro METID; il monitoraggio di qualità dell'iniziativa è affidato all'OssCom (Osservatorio sulla Comunicazione dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano). Somedia, società del Gruppo Editoriale L'Espresso impegnata nel campo della formazione, tradizionale e a distanza, ha realizzato il corso di Laurea OnLine avvalendosi dell'esperienza di Kataweb per la gestione della struttura tecnologica telematica, di Fabula per la realizzazione del materiale didattico offline e di Lotus-IBM per la fornitura della piattaforma d'apprendimento.

Il Centro METID (Metodi E Tecnologie Innovative per la Didattica) (www.metid.polimi.it/), creato nel 1995, ha il compito di favorire lo sviluppo e l'adozione di metodologie e strumenti innovativi nella didattica universitaria. Missione principale: supportare i docenti del Politecnico nell'innovazione della loro didattica mediante l'uso delle tecnologie dell'informatica, delle telecomunicazioni e della multimedialità. Il Politecnico di Milano, in virtù delle sue competenze nel settore della ICT (Information Communication Technology) e dell'esperienza sviluppata in questi anni, si propone come l'Ateneo leader in Italia nell'uso delle nuove tecnologie a supporto della didattica sia in campus sia a distanza. Il Centro METID, all'interno del Politecnico, realizza alcuni dei progetti più innovativi attualmente in corso nell'ambito della formazione a distanza.

Università degli studi di Milano (ateneo.ctu.unimi.it/). Una sorta di campus virtuale a cura del Ctu - Centro di servizio per le tecnologie e la didattica universitaria multimediale e a distanza per i corsi ondine afferenti ad alcuni corsi di laurea.

Università di Torino (server.forcom.unito.it:8000/communico/). Nel quadro del progetto Comunico è stato avviato un corso semestrale di Teoria e tecniche dei nuovi media realizzato per il corso di laurea in Scienze della comunicazione, utilizzando un sito Web e un sistema di computer conferencing per le comunicazioni tra gruppo di studenti, docenti e tutor.

RAI (www.italica.rai.it). Il progetto Italica è un campus virtuale di Lingua e Cultura italiana che offre corsi - disponibili, anche se in progress, quelli di Lingua italiana, su Dante, sul Rinascimento, su Svevo - pensati soprattutto per un'utenza straniera o per italiani all'estero.

Università di Urbino (193.204.196.124/sociodidatticaonline/). Sociodidattic@online è un progetto relativo al corso di Sociologia delle comunicazioni di massa della Facoltà di Sociologia di Urbino. Interamente realizzato sul web, consiste essenzialmente di tre aree di servizio, rivolte agli studenti non frequentanti: le lezioni online, ovvero la pubblicazione delle slides utilizzate durante le lezioni in aula; una bacheca elettronica dove si possono porre domande e leggere le risposte ai quesiti più comuni; una newsletter informativa, cui abbonarsi gratuitamente, che aggiorna sulle scadenze amministrative e le iscrizioni agli esami.

Università Bocconi, Milano (www.sda.uni-bocconi.it/didattica_on_line.html). Attraverso la SDA (Scuola di Direzione Aziendale) la Bocconi fornisce corsi online di formazione post-laurea e corsi internazionali. La SDA si occupa anche di ricerca ed è impegnata in progetti internazionali.

Università Ca' Foscari, Venezia (www.unive.it/!wda/didattica/online). Pedagogia 2000 è il primo corso online organizzato dall'Università di Venezia, per i corsi di laurea in Lettere, Lingue e Filosofia. Utilizza un sito web per la pubblicazione dei materiali didattici, calendario, comunicazione sincrona e asincrona fra docente, studenti e tutor. Tra i materiali didattici un ipertesto: "Storia del metodo". Sul sito anche altri corsi on line tra cui: Chimica on-line 2000 e Didachem on-line 2000.

Scuola IaD - Università di Tor Vergata (Roma) (www.scuolaiad.it/). La Scuola è attiva dal 2000. Eroda un

corso di laurea a distanza in Scienze dell'educazione e della formazione in una società multiculturale; master di primo e secondo livello e corsi di perfezionamento (diritto, economia, lettere, filosofia, medicina, musica, matematica, latino, statistica, storia, inglese, geografia); corsi per la certificazione della patente europea del computer (EUCIP).

ALTRE UNIVERSITÀ CHE OPERANO IN RETE
O PROPONGONO CORSI IN RETE (IN ITALIA) (IN ORDINE ALFABETICO)

Università di Ferrara - Diploma universitario in "Tecnologo della comunicazione audiovisiva e multimediale"
- URL: www.unife.it
Università di Firenze. Laboratorio di Tecnologie dell'Educazione - Corso di perfezionamento "Metodi della comunicazione e apprendimento in rete"
- URL: www.scform.unifi.it/lte/default.htm
Università di Firenze, Siena e Pisa - Consorzio FIT, Formazione Innovazione Tecnologie per la Formazione
- URL: www.fit.unifi.it/
Università di Genova - Corso di perfezionamento di "Metodologie Multimediali per la Formazione a Distanza"
- URL: fad.sdf.unige.it
Università di Macerata - Corso di perfezionamento "Dal testo alla rete"
- URL: www.unimc.it
Politecnico di Milano
- URL: www.polimi.it/
Politecnico di Torino
- URL: www.polito.it
Università di Torino - "Formazione Aperta in Rete"
- URL: www.dse.unito.it
Università di Urbino - "Teledidattica 2000"
- URL: www.isssc.uniurb.it/td2000
Università di Verona
- URL: www.univr.it/ius/telelavoro.htm

UNIVERSITÀ VIRTUALI O PREVALENTEMENTE ON LINE
E CENTRI DI SUPPORTO ALLO STUDIO IN RETE (IN ITALIA)

Nettuno. Network per l'Università ovunque
- URL: nettuno.stm.it
Learning Online
- URL: www.lol.it
Treviso tecnologia
- URL: www.tvtecnologia.it/

IL CONSORZIO NETTUNO

Nato nel 1991, grazie alle riforme dell'Università, soprattutto grazie all'introduzione del Diploma di Laurea, applica subito il modello di una FAD di seconda generazione, con l'erogazione di corsi in videocassetta e tramite canali televisivi tradizionali e satellitari, dei migliori docenti in circolazione per quanto riguarda le aree tecniche. Fondato dal Politecnico di Torino, poi dalle Università di Napoli e Parma, vede oggi la presenza nel consorzio di oltre trenta Poli Tecnologici in Italia, di Confindustria, Iri e TelecomItalia, ma anche il Politecnico di Tirana in Albania.

L'offerta del Consorzio Nettuno va a coprire quel bacino d'utenza che vorrebbe avere un diploma di Laurea, ma che per motivi di lavoro è impossibilitato alla frequenza delle tradizionali lezioni universitarie. Lo studente all'iscrizione è affiancato dai professori del Polo Tecnologico di iscrizione, e trova esercitazioni e materiali didattici nei siti Internet allestiti dal Consorzio Nettuno a supporto della didattica multimediale o in aula. Non è prevista l'interazione sincrona fra Tutors dei Poli tecnologici e gli studenti, o fra studenti stessi, a parte la recente introduzione di una chat line tematica nel sito generale del Consorzio.

"Il Nettuno **[17]** è oggi la prima e l'unica Università Televisiva e Telematica d'Europa che utilizza due reti televisive satellitari RAI Nettuno Sat1 e RAI Nettuno Sat2 e Internet per la trasmissione dei propri corsi e per lo svolgimento di tutte le attività didattiche. Con il modello Nettuno i luoghi dell'insegnamento non sono più solo le aule universitarie ma anche spazi diversi reali e virtuali: case private, posti di lavoro, centri di studio; chiunque senza limiti di spazio di tempo, in modo realmente democratico può frequentare l'università. Il Nettuno è una associazione senza fini di lucro tra Università e aziende promossa dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per la realizzazione di Corsi Universitari a Distanza, in attuazione dell'art. 11, comma terzo della legge n. 341 del 19 novembre 1990 di Riforma degli Ordinamenti Didattici Universitari.

Sono soci fondatori il Politecnico di Milano, il Politecnico di Torino, l'Università di Napoli 'Federico II', la RAI, la Confindustria, l'IRI, e la Telecom Italia, e soci ordinari il Politecnico di Bari e le Università di Ancona,

l'Aquila, Bologna, Camerino, Cassino, Ferrara, Firenze, Genova, Lecce, Messina, Milano, Milano-Bicocca, Modena, Napoli II Università, Padova, Palermo, Parma, Perugia, Pisa, Roma "La Sapienza", Salerno, San Marino, Siena, Teramo, Torino, Trento, Trieste, IUAV Venezia, Viterbo 'La Tuscia', la Open University Inglese e il Centro Nazionale per l'Insegnamento a Distanza di Tirana, costituito dalle otto Università della Repubblica di Albania". Dal punto di vista organizzativo e strutturale **[18]**, il progetto su cui si basa il Consorzio è articolato in strutture che anno per anno stanno evolvendo il loro modello e la loro organizzazione. Si tratta del Centro Nazionale, i Poli Tecnologici,le Stazioni di lavoro "a domicilio", i Centri tecnologici universitari e le Università erogatrici. "Il modello consortile - si legge sul sito web - permette il coinvolgimento di un insieme di Università e un ampio numero di risorse umane tale da rendere possibile scelte di eccellenza in una vasta gamma di settori. La presenza di aziende offre l'opportunità di avvicinare il mercato della formazione al mondo produttivo collegando formatori ed utilizzatori e rispondendo così anche ai nuovi bisogni di formazione continua".

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

Biolghini, Davide e Cenarle, Marisa (a cura di), Net Learning, Milano, Etas, 2000.
Boari, Maurelio e Morelli, Marcello (a cura di), Tecnologie e modelli per un'Università aperta, Milano, Etas, 1994.
Brown, J.S.; Duguid, P., La vita sociale dell'informazione, Milano, Etas, 2001.
Calvani, A.; Riotta, M., Fare formazione in internet: manuale di didattica online, Trento, Erickson, 2000.
Calvani, Antonio e Rotta, Mario, Comunicazione e apprendimento in internet, Trento, Erickson, 1999.
Eletti, V., Che cos'è l'e-learning, Roma, Carocci, 2002.
Holmberg, Borje., Theory and practice of distance education. London, Routledge, 1989.
Keegan, Desmond, Open learning: concepts and costs, successes and failures. In Atkinson R. e McBeath C., Open learning and new technology. Perth, ASET/Murdoch University, 1990. P. 230-243.
Knowledge management e formazione aziendale, in M. Recchioni, Formazione e nuove tecnologie, Roma, Carocci, 2001.
La Torre, Mauro in Insegnare a distanza di Benedetto Vertecchi, Firenze, La Nuova Italia, 1988, pag. 191.
Maragliano, Roberto, Nuovo manuale di didattica multimediale, Bari, Laterza, 1998.
Moore, Michael e Kearsley Greg, Distance education: a systems view. Belmont, CA, Wadsworth, 1996.
Palumbo, C., La valutazione dei risultati della formazione aziendale: un caso di formazione a distanza, in "Risorsa Uomo", (8) 2001, n.1-2, p. 41-42.
Parisi, Domenico, Scuol@.it, Milano, Mondadori, 2000.
Rosenberg, M., E-learning : Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age, McGraw-Hill, 2001.
Rossett, A; Sheldon, K., Beyond the Podium: Delivering Training and Performance to a Digital World, ASTD - Jossey-Bass Pfeiffer, 2001.
Salmon, G., E-Moderating: the key to teaching and learning online, Kogan Page, 2000.
Salmon, G., E-tivities: the key to active learning online, Kogan Page, 2002.
Schank, Roger C., Designing World-Class e-Learning, McGraw-Hill, 2002.
Trentin, Guglielmo, Progettare la formazione in rete, in: "Rivista di Informatica / AICA", (31) 2001, n. 2, p. 63-82.
Trentin, Guglielmo, Dalla formazione a distanza all'apprendimento in rete, Milano, FrancoAngeli, 2001.

WEBLIOGRAFIA
Ultima data di consultazione dei siti Internet: 31 maggio 2003

AA.VV., La formazione a distanza,
www.integrato.com/e-didactics/documenti/formazioneadistanza.htm
ACSE (a cura di), "FAD o e-learning?", 2001,
www.acseweb.com/fad/fadvsel.htm
ANEE - Associazione dei servizi e dei contenuti multimediali, e-Learning 2001,
www.anee.it
ASFOR,
www.asfor.it
Bernardi, Gloria, Istruzione Aperta a Distanza (IAD): uno sguardo introduttivo,
www.irre.toscana.it/multiverso/pubblicazione_2002/aen_bernardi.doc
Caboni, Luigi, Formazione a distanza: storia e prospettive,
www.docenti.org
CePAD - Università cattolica del Sacro Cuore,
cepad.unicatt.it
Cerri, Stefano, La formazione a distanza,
www.mediamente.rai.it/biblioteca/
Clark, Judith, Flexible learning and the library: the challenge, The Journal of Library Services for Distance Education, vol. 1, n. 2, 1998,
www.westga.edu/library/jlsde/

Consorzio For.Com.,
www.forcom.it
Consorzio Nettuno,
nettuno.stm.it/
Docenti.org,
www.docenti.org
Economia e Management,
www.economiaemanagement.it
E-learnExpo,
www.elearnexpo.com/
Euro-telework: Report on telework and vocational training - distance or e-learning for remote workers,
www.euro-telework.org/
Garito, Maria Amata, L'università da guardare, da sfogliare, da navigare,
nettuno.stm.it/nettuno/index.htm
IRRE - Veneto,
www.irre.veneto.it/fad/www_fad/sommario.htm
Metid - Politecnico di Milano,
www.metid.polimi.it/
Natoli, Dario, Le nuove frontiere della didattica,
www.mediamente.rai.it/biblioteca/
North Central Association Commission on Institutions of Higher Education, Guidelines for Distance Education,
www.ncahigherlearningcommission.org/resources/guidelines/gdistance.html
Open University,
www.open.ac.uk/
Poliedra Progetti Integrati (a cura di), "La formazione a distanza (FAD). Una nuova metodologia formativa, 2001,
www.poliedra.it
Rossano, Simona, Piattaforme per l'e-learning: queste sconosciute,
www.blucomfort.com/internetime/tutto/pag_articolo-php?articolo_ID=cas_32
Rotta, Mario, Piattaforme per la FaD, giugno 2001,
www.scform.unifi.it/lte/materiali/piattaforme/index.htm
Salzano, Edoardo, Riforma della didattica universitaria e ruolo dei servizi bibliotecari. In: Tra cooperazione e autonomia. Competizione o collaborazione? Nuove strategie per le biblioteche di architettura, VII giornate di studio del CNBA, Roma, 7-9 giugno 2001,
web.iuav.it/iuav/CNBA/Giornate-d/2001-Le-Se/salzano.pdf
Trentin, Guglielmo, Formazione a distanza di nuova generazione: nuovi orientamenti,
www.area.fi.cnr.it/r&f/n7/trentin.htm
Indiana State University, Distributed Learning, Collaborative Learning, Distance Learning. A bibliography,
www.bus.indiana.edu/isweb/teachln/epss_p600/articles.htm
Laboratorio di Tecnologie dell'Educazione dell'Università di Firenze, Bibliografia sulla tutorhip nella formazione degli educatori,
www.scform.unifi.it/lte/#Bibliografie

RISORSE IN RETE

Portali (learning portals) e cataloghi dell'offerta formativa online
IN ITALIA
Atlante,
www.garamond.it
E-learning Italia,
www.elearning.it
Erickson,
erickson.it
Scuola Virtuale,
www.scuolavirtuale.net
NEL MONDO
Blackboard,
www.blackboard.com
Click2Learn,
click2learn.com
Learning Resource Networtk (LERN),
www.lern.com/

Periodici
ACM eLearn

www.elearnmag.org/
American Journal of Distance Education
www.ajde.com/
FOR. Rivista AIF per la formazione
www.francoangeli.it
Journal of Interactive Learning Research (JILR)
www.aace.org/pubs/jilr/toc.html
TrainingMag - Online Learning Magazine
www.onlinelearningmag.com/
USDLA Journal
www.usdla.org/

Newsletters
Atlante News,
www.garamond.it
LoL News,
www.lol.it
Individual Learning,
individualearning.it
Territorio Scuola,
territorioscuola.com
Trainet,
www.trainet.it
Online Learning News,
www.emailch.com
Tech Learn Trends,
www.techlearn.com

NOTE

[1] Bernardi, Gloria, Istruzione Aperta a Distanza (IAD): uno sguardo introduttivo,
www.irre.toscana.it/multiverso/pubblicazione_2002/aen_bernardi.doc
[2] "FAD o e-learning?" a cura di ACSE, 2001,
www.acseweb.com/fad/fadvsel.htm
Keegan, Desmond, Open learning: concepts and costs, successes and failures. In Atkinson R. e McBeath C., Open learning and new technology. Perth, ASET/Murdoch University, 1990. P. 230-243.
[3] Calvani, Antonio e Rotta, Mario, Comunicazione e apprendimento in internet, Erickson, 1999.
AA.VV., La formazione a distanza,
www.integrato.com/e-didactics/documenti/formazioneadistanza.htm
[4] Longo, Brunella, Biblioteche e formazione on line: un nuovo servizio informativo integrato, relazione al convegno "La biblioteca ibrida", Milano, Palazzo delle Stelline, 15 marzo 2002.
Trentin, Guglielmo, Formazione a distanza di nuova generazione: nuovi orientamenti,
www.area.fi.cnr.it/r&f/n7/trentin.htm
Cerri, Stefano, La formazione a distanza,
www.mediamente.rai.it/biblioteca/
Natoli, Dario, Le nuove frontiere della didattica,
www.mediamente.rai.it/biblioteca/
Caboni, Luigi, Formazione a distanza: storia e prospettive,
www.docenti.org
[5] "The Open University admitted its first students in 1971. It is the UK's largest university, with over 200,000 students and customers. The OU represents 22% of all part-time higher education students in the UK. The university is ranked amongst the top UK universities for the quality of its teaching. Of the 23 subjects assessed by the Quality Assurance Agency, 17 have been placed in the top 'Excellent' category. Courses are available throughout Europe and, usually by means of partnership agreements with other institutions, in many other parts of the world. About 26,000 learners are studying OU courses outside the UK" (dal sito della Open University, www.open.ac.uk/).
[6] Il Web Conferencing System (WCS) è uno degli strumenti più efficaci e più economici per creare classi virtuali. Il primo sistema WCS (o Computer Mediated Conferencing - CMC) fu sviluppato negli anni '70 da Murray Turoff, Distinguished Professor di Computer Science e Management presso il New Jersey Institute of Technology, quando lavorava nello staff del Presidente degli Stati Uniti. Nella formazione a distanza on line è fondamentale stimolare e favorire l'interazione tra docente e discenti e la cooperazione tra discenti (coollaborative learning) con l'apertura di discussioni sugli argomenti di un corso, un seminario, un laboratorio, facilitando la comunicazione e lo scambio di informazioni tra i partecipanti. Con un WCS si può instaurare un processo di comunicazione tra due o più persone che non è realizzabile con le sole pagine web. La pagina web è un mezzo di consultazione dei contenuti di un sito WWW ospitato da un server nella rete Internet e solo marginalmente diventa mezzo di comunicazione tra persone con la presenza dei bottoni per il

mailing.

[7] Rotta, Mario, Piattaforme per la FaD, giugno 2001, www.scform.unifi.it/lte/materiali/piattaforme/index.htm

[8] La formazione a distanza (FAD). Una nuova metodologia formativa, a cura di Poliedra Progetti Integrati, 2001, www.poliedra.it

[9] Rossano, Simona, Piattaforme per l'e-learning: queste sconosciute, www.blucomfort.com/internetime/tutto/pag_articolo-php?articolo_ID=cas_32

[10] E' il caso per esempio della formazione delle funzioni obiettivo, realizzata nel 2000-2001 dalla BDP www.bdp.it/funzioniobiettivo/home.htm

[11] Bielli, Paola; Basaglia, Stefano, Distance learning: qualità sotto la lente di ingrandimento, in Economia & management, ottobre 2001.

[12] Euro-telework: Report on telework and vocational training - distance or e-learning for remote workers, www.euro-telework.org/

[13] URL: www.metid.polimi.it/

[14] URL: cepad.unicatt.it/

[15] URL: www.forcom.it

[16] Hanno successivamente aderito al consorzio quali membri effettivi unicamente Università statali: l'Università degli Studi di Torino, l'Università degli Studi di Macerata, l'Università degli Studi del Molise, l'Università degli Studi di Salerno, l'Università degli Studi di Cassino, l'Università degli Studi di Udine, l'Università degli Studi di Sassari, l'Università degli Studi di Bari, l'Università degli Studi di Foggia, l'Università degli Studi di Camerino, l'University of Liverpool (University College Chester), l'University of Malta, il Polytechnic University of Tirana.

[17] Nettuno. L'università da guardare, da sfogliare, da navigare di Maria Amata Garito, nettuno.stm.it/nettuno/index.htm

[18] Garito, Maria Amata, La multimedialità nell'insegnamento a distanza, Roma, Garamond Editoria Elettronica.

M@GM@ ISSN 1721-9809

International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

newsletter subscription

send e-mail to

newsletter@analisiqualitativa.com

www.analisiqualitativa.com

info@analisiqualitativa.com | +39 334 224 4018

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

ENHANCED BY Google

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

APPRENDIMENTO COLLABORATIVO IN LINEA: COMUNITÀ DI RICERCA E DI PRATICHE (Intervista a Christian Bois)

Orazio Maria Valastro

valastro@analisiqualitativa.com
Presidente Osservatorio dei Processi Comunicativi, Associazione Culturale Scientifica (www.analisiqualitativa.com); Dottorando di Ricerca all'IRSA-CRI (Institut de Recherches Sociologiques et Anthropologiques - Centre de Recherches sur l'Imaginaire) presso l'Università degli Studi "Paul Valéry" di Montpellier; Laureato in Sociologia (Università degli Studi René Descartes, Parigi V, Sorbona); Fondatore, Direttore Editoriale e Responsabile della rivista elettronica in scienze umane e sociali "m@gm@"; Collaboratore e Membro del Comitato Scientifico della "Revue Algérienne des Etudes Sociologiques", Université de Jijel-Algeria; Sociologo e Libero Professionista, Studio di Sociologia Professionale (Catania).

Christian Bois

christian-l.bois@chello.fr
Dottore in Scienze dell'Informazione e della Comunicazione, Università degli Studi di Toulon/Var, Francia; fondatore e animatore di una comunità di apprendimento e di pratiche; opera nella formazione centrata sull'apprendente.

INTRODUZIONE

Le nuove tecnologie, applicate alla formazione e alla cooperazione a distanza, sollevano inedite questioni sul valore dell'apprendimento collaborativo nell'ambito delle interazioni in rete su internet [1], o ancora sulla possibilità di stimolare delle competenze critiche e concepire una comunicazione e delle collaborazioni a distanza attive ed efficaci.

Il progetto di ricerca-azione realizzato da Christian Bois ed i risultati emersi dall'analisi qualitativa, ci permettono di esaminare da vicino le comunità di ricerca e di pratiche in apprendimento collaborativo. Diventa così possibile giungere ad individuare la complessità delle esperienze paradigmatiche della formazione centrate sull'apprendente, riflettendo contemporaneamente sull'emergere di un nuovo spirito

pedagogico e di nuove pratiche educative [2].

Le modalità di comunicazione e le reti d'interazione, demoltiplicate e diversificate nella formazione a distanza [3], ci mostrano maggiormente un nuovo genere di mediazione nell'apprendimento collaborativo a distanza: una mediazione situata tra le relazioni umane e la relazione apprendente/tecniche [4]. Questo testimonia la necessità di concepire degli ambienti informatici per l'apprendimento collaborativo in linea sperimentati per sostenere e sviluppare gli scambi e la cooperazione a distanza [5].

L'approccio comprendente di Christian Bois, situato in un approccio antropologico interpretativo, ci permette di esaminare uno studio qualitativo del processo di apprendimento collaborativo in linea, mostrandoci anche delle piste interessanti per riflettere rispetto al significato e alle rappresentazioni in gioco nelle pratiche degli individui all'interno delle comunità in rete, considerando la costruzione e la produzione comunitaria dei saperi e delle conoscenze situata tra il registro del reale, dell'immaginario e del simbolico.

INTERVISTA

L'individuo apprendente è un ricercatore che costruisce delle coppie metaforiche

- *(O.M.V.)* "Studiando la dinamica di una comunità di ricerca e di pratiche, un'esperienza innovativa d'apprendimento collaborativo in linea, si è interrogato sulla gestione del sapere e le condizioni necessarie alla conoscenza. Può commentarci il concetto di comunità di ricerca e di pratiche con apprendimento collaborativo?"

- *(C.B.)* "Innanzi tutto vorrei sottolineare che ogni comunità di adulti che desiderano apprendere è una comunità "di ricerca". Intendo affermare con questo che gli individui sono poco interessati a delle risposte "pre-confezionate". Essi considerano i sistemi che desiderano comprendere come sufficientemente complessi da non poter essere compresi da un approccio "prestabilito". Se gli si dice "il vostro caso è analogo a quel caso che noi conosciamo", essi non possono accettare ciò. Avanzano questo rifiuto sia per delle "buone ragioni", sia perché hanno bisogno di essere degli individui unici di fronte a dei problemi singolari. La risposta di tipo "insegnamento ex-cattedra", è dunque profondamente, intensamente, inadeguata. Non conosco che una risposta di fronte a questo tipo di situazioni - ce ne sono probabilmente delle altre - e questa risposta è "consideriamo il vostro problema" con concetti di livello sufficientemente elevati perché abbiano una capacità d'articolazione, di adattamento, per abbracciare il vostro problema.

Quest'approccio è per esempio quello della trasmissione dei concetti generali della psicanalisi. La psicanalisi considera ogni individuo come unico. Ciononostante, per formare gli psicanalisti, per fare in modo che questi discutano tra loro, sono necessari dei termini generali: tranfert, dissociazione, proiezione, isteria, compulsione, reiterazione, ecc.. Con la psicanalisi abbiamo dunque questa distanza tra l'unicità dell'individuo e l'insieme dei concetti di un livello sufficientemente elevato. Tra questi, lo psicanalista in formazione o in analisi rispetto alla sua pratica si risolve per "costruire" delle rappresentazioni, dei modelli "di mezzo", tra lo specifico ed il generale. In questa zona "di mezzo", regna uno strumento: la metafora. Lo strumento che dice "questo è così" non è questo ma "è come" questo."

Differenziare la scienza nella comunità di ricerca e La Scienza nell'istituzione scientifica

- *(C.B.)* "Abbiamo visto lo psicanalista che si costruisce una comprensione del mondo. E' per questo che non può esserci una "scienza psicanalitica" della parola Scienza nel senso di Cartesio e di Comte. Se ci si decide a rivisitare il contenuto della parola scienza allora le classificazioni saranno differenti. Quando un autore come René Girard fa l'analisi letteraria di un romanzo epico, fa della "scienza elevata". Produce dei materiali di una gran ricchezza per il sapere sul movimento del desiderio umano. La scienza ufficiale francese gli lascerà tuttavia un posto quasi privo di valore. Quando uno come Julian Jaynes analizza la lingua del primo Omero che ideò l'Iliade e la compara alla lingua del secondo Omero che concepì l'Odissea, identifica due modi di pensare il mondo completamente differenti. Chiama il primo il modo bicamerale e cerca di scoprirne le caratteristiche in altri gruppi o individui bicamerali. Chi conosce i lavori di Jaynes? Ho visto solo Edgar Morin citarlo brevemente. La scienza della comunità di ricerca e di pratiche non si preoccupa della Scienza delle cappelle, delle posizioni acquisite, delle rotture arbitrarie. Quando una comunità di ricerca e di pratiche è al lavoro, c'è del desiderio mimetico, della bicameralità sotterranea che se ne frega dell'ostracismo. Ci sono delle dinamiche metaforiche come le descrivono Lakoff e Johnson anche queste "ben filtrate" ".

La formazione centrata sull'apprendente: la comunità è una condizione necessaria per produrre degli "è come"

- *(O.M.V.)* "Le esperienze di comunità di ricerca che ha studiato e quelle sviluppate con i suoi stessi interventi, sempre nel contesto delle ricerche azione realizzate, mostrano un cambiamento dell'insegnamento con una maggiore valorizzazione dei soggetti in formazione."

- *(C.B.)* "Se sono in conversazione con il mio amico Cesare e giochiamo al gioco del "il mio problema è come",

produciamo un certo numero di analogie, di metafore. Più noi saremo numerosi, più "è come" ci saranno. Ci saranno anche degli "Eureka!". Durante l'effervescenza delle idee di questa comunità, l'inconscio cognitivo si dà da fare all'insaputa degli individui come del gruppo. E' utile ricordarsi che il sistema educativo è centrato sull'individuale e lo scritto mentre la comunità in azione è in modalità collettiva e orale. Allora la scuola trasforma le realtà collettive e orali in realtà individuali e scritte. Per esempio, si scrive e si legge la storia di Archimede tutto solo nella sua vasca da bagno in Sicilia o altrove, un Archimede colto improvvisamente da un'illuminazione. La storia è propriamente scaltra. E' una storia che non può essere raccontata che oralmente e con entusiasmo. E' la storia di una comunità di ricerca e di pratiche in cui uno dei membri si chiama Archimede. Questa comunità costruisce dei battelli, delle macchine per il lavoro e per la guerra. Tutti i giorni, degli scambi intensi hanno luogo tra quelli che oggi chiameremo architetti, ingegneri, clienti. Senza lo stimolo degli "stakeholders", degli "elementi pregnanti" del cantiere di Archimede niente accade. Certamente, Archimede è colui il quale "riceve" la rivelazione dell'equilibrio dei corpi galleggianti ma senza il lavoro della comunità non riceve assolutamente nulla."

DOAJ Content

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Directory of Open Access Journals

L'amalgama collaborativo che fa apprendere

- ***(O.M.V.)*** "Centrare la formazione e l'intervento educativo sull'apprendente, come caratterizza diversamente le esperienze di apprendimento e di lavoro collaborativo?"

- ***(C.B.)*** "Siamo obbligati a sintetizzare le espressioni. Diciamo per esempio "apprendimento collaborativo" come "amalgama/combinazione collaborativa a monte dell'apprendimento". Non ho trovato altra metafora che quella dell'"impasto delle idee", dell'"amalgama dei casi e dei concetti". Quando il mio amico Marcus amalgama la sua pasta per il pane e poi la lascia riposare per una parte della notte, non vediamo bene il collegamento diretto tra la farina, l'acqua, il sale ed il lievito, l'umidità e la temperatura dell'aria e la pasta gonfiata pronta per essere cotta. "Accade qualcosa". Nel lavoro collaborativo la distanza è spèsso grande. Quante volte ho sentito dei partecipanti dirmi dopo un'esperienza di apprendimento collaborativo: "quello che si è detto tale giorno mi ha fatto comprendere tale cosa". Anche rigirando questo in tutti i sensi non ho mai trovato in cosa il problema risolto assomigliava al caso studiato, ai concetti amalgamati. L' "Eureka" ha tuttavia avuto luogo. Non per applicazione di un metodo di risoluzione del problema ma per amalgamazione collettiva di idee attorno al problema. La mia tesi di ricerca, il cui titolo è "Sistemologia multireferenziale della dinamica di una comunità in amalgamazione collaborativa con granai di sapere e ontologie", dà luogo ad un apprendimento delle caratteristiche della costruzione in terra d'argilla cruda per permettere delle realizzazioni pratiche di buona qualità."

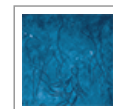
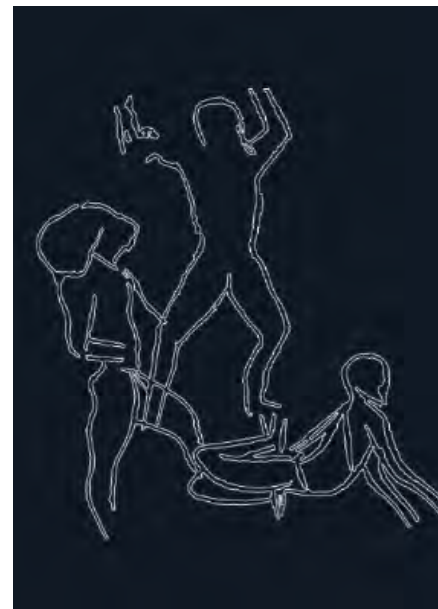
Il sistema comunità di ricerca e di pratiche in apprendimento collaborativo

- ***(C.B.)*** "E' necessario adesso pensare alle articolazioni di quanto detto in precedenza."

Vediamo innanzi tutto come si ripartiscono un po' le attitudini, gli stati d'animo ed i comportamenti. Per me essere "ricercatore" è innanzi tutto uno stato d'animo. Quello che consiste a dire: non c'è una soluzione preconfezionata per il mio problema. Ho la capacità grazie "alla messa in rete delle capacità metaforiche del gruppo" di trovare una soluzione. Questa soluzione ed il percorso che vi conduce hanno tutte la fortuna di essere provocatrici per l'establishment, la nomenklatura. Una volta acquisito questo stato d'animo, si può passare ai comportamenti, raccogliere tutte le parole, tutti gli schemi, tutte le metafore che possono descrivere delle parti o delle articolazioni o dei sotto insiemi del mio sistema, mettere tutto questo in un granaio di rappresentazioni nel quale si stabilisce delle connessioni ontologiche - questo è una parte di quest'altro, x è la condizione necessaria a y, il fenomeno P si svolge nel contesto C, J e K hanno una polarità, ecc.. La costruzione di connessioni ontologiche non fa tabula rasa dei saperi scientifici o pratici sul problema ma cerca allo stesso modo di guardare le cose in modo inedito."

Il sapere come insieme di rappresentazioni e connessioni ontologiche

- ***(O.M.V.)*** "Si tratta di un orientamento comprendente il suo, inserito inoltre in un metodo antropologico interpretativo. Può descriverci come ha articolato la ricerca e l'azione in questo quadro di riferimento per cogliere il significato, le rappresentazioni e le pratiche dei soggetti implicati nella comunità presa in esame?"

- ***(C.B.)*** "Prendiamo ad esempio il motore detto "a benzina". E' costituito da elementi che formano dei sotto insiemi dinamici che si articolano tra loro, per esempio:
A Statico
- il diffusore è una parte del carburatore,
- la candela è una parte dell'accensione,
B Dinamica
- tempo 1 il cilindro si riempie della miscela esplosiva iniettata dal diffusore,
- tempo 2 la candela è il luogo della scintilla che fa esplodere la miscela,
- trempo 3 il gas generato spinge il pistone,
- tempo 4 il pistone "avvia" la rotazione della biella che gira in sincronismo con le ruote.

Il motore a benzina sarà sempre il motore a benzina ma il modo di definire quello che accade è sensibilmente differente ed è questa diversità che può fare la differenza nel produrre delle soluzioni. "E' una parte di", "si riempie di", "fa esplodere", "stimola", sono delle connessioni ontologiche tra gli elementi e/o i sotto insiemi.

Se ritorniamo all'esempio della psicanalisi avremmo, sempre in modo molto caricaturale:
- transfert e contro transfert sono dei legami affettivi, cognitivi, ecc., tra psicanalista e psicanalizzante;
- lo psicanalizzato è stato dissociato da quest'emozione;
- tale evento traumatico è stato l'oggetto di una reiterazione.

Il sapere deriva per prima cosa dal fatto che si "nominano" le dinamiche che emergono dalla situazione analitica e dai discorsi dei protagonisti. Deriva inoltre da quello che s'identifica nelle rassomiglianze di contenuto e/o nelle forme tra un segno attuale e un fatto passato. O ancora deriva dalla creatività dell'analizzante per predisporre il suo posto nella giungla dei desideri, dei territori, delle gelosie e delle invidie. Deriva infine dal sottile gioco tra il reale, l'immaginario ed il simbolico.
Nella comunità di ricerca e di pratiche ci sono anche delle dinamiche sottili da identificare".

L'ontologia è semplice, la relazione all'ontologia lo è un po' meno

- *(C.B.)* "Tutto questo ontologicamente è estremamente semplice. "Etichettare degli elementi", "associare delle parole a delle relazioni", è affare di costanza, di ostinazione. "Difficilmente" noi sappiamo individuare le dinamiche ... negli altri. Laddove ciò diventa "matassa di cotone", vale a dire quando è difficile districare il groviglio allorché siamo noi ad essere implicati, interessati. La capacità intellettuale "primaria" degli individui di una comunità e la comunità come "super cognizione" è immensa. Ma la capacità intellettuale residua è molto più debole. Esiste un interesse, delle posizioni, dei ruoli, delle posture che perturbano la razionalità. Ognuno ha il suo "dada", i suoi filtri da selezionare nel problema, le sue sensibilità che sopravvalutano o svalutano, le sue spiegazioni chiave. La meravigliosa macchina del pensare è allora soggetta a balbettamenti, soprassalti, ritorni di manovella."

Senza facilitatore-passatore nessuna liberazione

- *(O.M.V.)* "Queste relazioni all'ontologia s'inseriscono anche nella postura costruttivista nella quale possiamo situare il suo lavoro di ricerca-azione, una rottura paradigmatica che riporta l'attenzione sul ruolo del facilitatore nella formazione realizzata con le nuove tecnologie."

- *(C.B.)* "Il facilitatore-passatore, questo attore non impedisce gli individui di avere delle compulsioni né delle repulsioni, di amplificare o minimizzare inconsideratamente. Ciononostante veglia con molta attenzione. Conserva la traccia di tutto quello che si dice, di tutto quello che si scambia, e fa regolarmente delle ispezioni per vedere quello che è stato "occultato". Quando un attore e/o un'idea ricopre tutta la scena, nascondendo il resto del paesaggio, egli ci avverte "quale vera questione siamo intenti a sottrarre alla vista?". Perché le vere questioni imbarazzano sempre, costano, generano delle evoluzioni insopportabili, allora le si eludono a profitto di false risposte, di preferenza più vicine alla moda".

LINK

- *(C.B.)* "La mia idea è di creare altrettanti "granai di conoscenze" che di comunità suscettibili di interessarsi al mio lavoro. Per i ricercatori che vogliono chiarificare la loro posizione rispetto al modello di Cartesio e di Comte, con riferimento al costruttivismo, ecc., sto realizzando:
www.systemologue.com/
Sto inoltre realizzando a piccoli passi, per il lavoro sulla comunità di ricerca e di pratiche in apprendimento collaborativo con "granaio di conoscenze" e ontologia:
www.euronto.com
con un "granaio" per ognuna delle parole chiave dell'espressione sopra citata."

PRESENTAZIONE di Christian Bois

Descrivere il percorso di Christian Bois, il susseguirsi d' "intense" missioni di ricerca e di attività professionali, richiederebbe più tempo e più spazio.
L'intervista mette in luce degli elementi importanti di questo percorso ed in modo particolare di come Christian Bois lavori sull'asse temporale. Egli è entusiasta del futuro, quello rappresentato dalle nuove tecnologie informatiche della comunicazione e dalle nuove pratiche di articolazione dei saperi rispetto ai "soggetti che desiderano apprendere e risolvere delle difficoltà". Spiega gli sviluppi possibili di questo futuro riferendosi ad un passato considerato come primordiale, radicato in quelle culture che hanno fatto dell'Europa ciò che è divenuta oggi. La cultura greca, innanzi tutto, con la formazione del pensiero scientifico e tecnico di Aristotele, Euclide, Archimede, e tanti altri. Successivamente i contributi dei giudeo cristiani, come lo sviluppa René Girard nei suoi scritti "oggettivi", con la comprensione delle dinamiche della violenza,

del sacro e del desiderio. Infine, gli autori che hanno tolto il carattere divino al mondo, da Evemero di Messina a Julian Jaynes passando per Diderot. Se si domanda a Christian Bois qual è il suo "mestiere", guarda attentamente il suo interlocutore e gli risponde: "è da molto tempo che non ho più un mestiere nel senso tradizionale del termine; quelli che fanno ricorso al mio modesto talento decidono da sé stessi se desiderano essere consigliati dal "ricercatore-attore", dal "sistemologo", dal "facilitatore in situazioni complesse", dal "passatore verso conoscenze multireferenziali", o ancora dall' "accompagnatore del cambiamento".
Le sue attività di ricerca e pratica:
CV académique et "entreprise"
www.systemologue.com/acteur/christian_bois/index.htm

BIBLIOGRAFIA - Christian Bois

Pubblicazioni
Differenti testi pubblicati tra il 2000 ed il 2003:
www.systemologue.com/acteur/christian_bois/publication/

Tesi
- 2003 - Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulon et du Var : Systémologie multiréférentielle de la dynamique d'une communauté de recherche et de pratique en apprentisage collaboratif avec grenier ontologique. Recherche-action avec mise en place et utilisation d'un prototype de portail des savoirs scientifiques, techniques et pratiques sur la construction en terre-argile crue. Hyperdoctorat élaboré en ligne:
www.systemologue.com/
www.euronto.com.
- 2001 - DEA Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulon et du Var : L'équipe virtuelle : acteurs, documents et logiciels. Objectifs et moyens d'un projet de maîtrise lexicale au service des acteurs du groupe virtuel, 117p.
- 2000 - Master of Business Administration, IDS Marseille : L'université virtuelle pour l'entreprise, Affaire d'État ou affaire d'or pour investisseur? 116 p.
- 1999 - Diplôme de Hautes Etudes de Pratiques Sociales (DHEPS), ISPEF -> il faudrait développer le sigle, Université Louis Lumière Lyon 2: Systémologie de l'enseignement non-présentiel en réseau (EnPeR), 202 p.

NOTE

[1] Vassilis Komis, Nikolaos Avouris, Angélique Dimitracopoulou, Meletis Margaritis, Aspects de la conception d'un environnement collaboratif de modélisation à distance, Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, Strasbourg, 2003.
[2] Michel Bernard, Penser la mise à distance en formation, Paris, L'Harmattan, Éducation et Formation, 1999.
[3] Daniel Coste, "Enseignement et formation à distance", Etudes de linguistique appliquée, 1999/01, p.5-128.
[4] Danièle Clement, "Quel type de médiation dans l'apprentissage coopératif à distance?", Spirales, n.17, 1996, p.117-126.
[5] Jaques Perriault, L'accès au savoir en ligne, Paris, Odile Jacob, 2002.

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

Home | Revue M@gm@ | Cahiers M@gm@ | Portail Analyse Qualitative | Forum Analyse Qualitative | Advertising | Accès Réservé

Revue Internationale en Sciences Humaines et Sociales

HOME M@GM@ LANGUAGE RÉDACTION ARCHIVES CRÉDITS

ENHANCED BY Google

Home M@GM@ » Vol.1 n.3 2003 » Orazio Maria Valastro "Apprentissage collaboratif en ligne: communauté de recherche et de pratique (Entretien avec Christian Bois)"

Analyse qualitative et nouvelles technologies de la communication
Massimiliano Di Massa (sous la direction de)
M@gm@ vol.1 n.3 Juillet-Septembre 2003

APPRENTISSAGE COLLABORATIF EN LIGNE: COMMUNAUTE DE RECHERCHE ET DE PRATIQUE (Entretien avec Christian Bois)

Orazio Maria Valastro

valastro@analisiqualitativa.com
Président Observatoire Processus Communication, Association Culturelle Scientifique (www.analisiqualitativa.com); Doctorant IRSA-CRI (Institut de Recherches Sociologiques et Anthropologiques - Centre de Recherche sur l'Imaginaire) Université "Paul Valéry" Montpellier; Maîtrise en Sociologie, Académie de Paris "Sorbonne", Université René Descartes Paris V; Fondateur, Directeur Editorial et Responsable de la revue électronique en sciences humaines et sociales "m@gm@", spécialisée dans les méthodes et les approches qualitatives; Collaborateur et membre du Comité Scientifique de la "Revue Algérienne des Etudes Sociologiques", Université de Jijel-Algérie; Sociologue et Libre Professionnel, Cabinet de Sociologie Professionnelle (Catania-Italie).

Christian Bois

christian-l.bois@chello.fr
Docteur en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulon et du Var, France; créateur et animateur d'une communauté d'apprentissage et de pratique; intervenant en formation centrée sur l'apprenant.

M@gm@ ISSN 1721-9809

Home M@GM@
Vol.1 n.3 2003
Archives
Auteurs
Numéros en ligne
Moteur de Recherche
Projet Editorial
Politique Editoriale
Collaborer
Rédaction
Crédits
Newsletter
Copyright

INTODUCTION

Les nouvelles technologies, appliquées au champ de la formation et dans la coopération à distance, soulèvent de nouveaux questionnements sur la valeur des apprentissages collaboratifs dans le cadre des interactions en réseau sur internet [1], ou encore sur la possibilité de stimuler des compétences critiques et d'envisager une communication et des collaborations à distance agissantes et efficaces.

Le projet de recherche-action réalisé par Christian Bois et les résultats issus de l'analyse qualitative, nous permettent d'examiner de plus près les communautés de recherche et de pratique en apprentissage

collaboratif. Il devient ainsi possible de mieux cerner la complexité d'expériences paradigmatiques de formation centrée sur l'apprenant, tout en réfléchissant sur l'émergence d'un nouvel esprit pédagogique et de nouvelles pratiques d'éducation [2].

Les modes de communication et les réseaux d'interactions, démultipliés et diversifiés dans la formation à distance [3], nous montrent davantage un nouveau genre de médiation dans l'apprentissage collaboratif à distance : une médiation située entre les relations humaines et la relation apprenants / techniques [4]. Ceci témoigne de la nécessité de concevoir des environnements informatiques pour les apprentissages collaboratifs en ligne expérimentés pour soutenir et développer les échanges et la coopération à distance [5].

La démarche compréhensive de Christian Bois, inscrite dans une approche anthropologique interprétative, nous permet de considérer une étude qualitative du processus d'apprentissage collaboratif en ligne, nous montrant aussi des pistes intéressantes pour réfléchir au sujet des significations et des représentations en jeu dans les pratiques des individus au sein des communautés en réseau, considérant la construction et la production communautaire des savoirs et des connaissances entre le registre du réel, de l'imaginaire et du symbolique.

ENTRETIEN

L'individu apprenant est un chercheur qui construit des couples métaphoriques

- *(O.M.V.)* "Vous avez étudié la dynamique d'une communauté de recherche et de pratique, une expérience innovante d'apprentissage collaboratif en ligne, en vous interrogeant ainsi sur la gestion des savoirs et les conditions nécessaires à la connaissance. Pouvez-vous nous commenter le concept de communauté de pratique et recherche avec apprentissage collaboratif?"

- *(C.B.)* "D'abord je voudrais souligner que toute communauté d'adultes en désir d'apprendre est une communauté "de recherche". Je veux dire par là que les individus sont peu intéressés par des réponses "toutes faites". Ils considèrent les systèmes qu'ils désirent comprendre comme suffisamment complexes pour ne pouvoir être compris que par une démarche "à la carte". Si on leur dit "votre cas est comme tel cas que nous connaissons", ils ne peuvent accepter cela. Ils posent ce refus soit pour de "bonnes raisons", soit parce qu'ils ont besoin d'être des individus uniques face à des problèmes uniques. La réponse du type "enseignement ex-cathedra" est donc profondément, intensément, inadaptée. Je ne connais qu'une réponse à ce type de situation - il y en à peut-être d'autres - et cette réponse est "considérons votre problème" avec des concepts de niveaux suffisamment élevés pour qu'ils aient une capacité à s'articuler, s'adapter, se mouler à votre problème."

Cette approche est par exemple celle de la transmission des concepts généraux de la psychanalyse. La psychanalyse considère que chaque individu est unique. Cependant, pour former les psychanalystes, pour que ces derniers discutent entre eux, il faut bien des termes génériques: transfert, dissociation, projection, hystérie, compulsion, répétition, etc. On a, avec la psychanalyse, cette distance entre l'unique de l'individu et l'ensemble de concepts d'un niveau suffisamment élevé. Entre les deux, le psychanalyste en formation ou en analyse de sa pratique se débrouille pour "bricoler" des représentations, des modèles "entre deux", entre le spécifique et le général. Dans cet "entre deux", un outil est roi : la métaphore. L'outil qui dit "ceci c'est comme cela", ce n'est pas cela mais "c'est comme" cela."

Différencier la science dans la communauté de recherche et La Science dans l'institution scientifique

- *(C.B.)* "Nous avons vu le psychanalyste qui se bricole une compréhension du monde. C'est pour cela qu'il ne peut y avoir une "science psychanalytique" au sens cartésien-comtien du mot Science. Si l'on se décide à revisiter le contenu du mot science alors les étiquetages seront différents. Quand un auteur comme René Girard fait l'analyse littéraire du roman romanesque, il fait de la "haute science". Il produit des matériaux d'une grande richesse pour le savoir sur les jeux du désir humain. Pourtant la science officielle hexagonale lui laissera une place à peu près nulle. Lorsqu'un Julian Jaynes analyse la langue du premier Homère inventant l'Iliade et la compare à la langue du second Homère inventant l'Odyssée, il identifie deux modes de penser le monde profondément différents. Il nomme le premier le mode bi-caméral et cherche à en débusquer les caractéristiques chez d'autres groupes ou individus bi-caméraux. Qui connait les travaux de Jaynes? Je n'ai vu qu'Edgar Morin le citer brièvement. La science de la communauté de recherche et de pratique se moque de la Science des chapelles, des positions acquises, des cloisonnements arbitraires. Lorsqu'une communauté de recherche et de pratique est au travail, il y a du désir mimétique, il y a de la bi-caméralité sous-jacente qui se moquent de l'ostracisme. Il y a des dynamiques métaphoriques comme les décrivent Lakoff et Johnson, eux aussi bien "filtrés"."

La formation centrée sur l'apprenant: la communauté est une condition nécessaire pour produire des "c'est comme"

- (O.M.V.) "Les expériences des communautés de recherche que vous avez étudiées et celles mises en place avec vos interventions, toujours dans le cadre des recherches actions réalisées, montrent une modification de l'enseignement avec un recentrage sur les sujets en formation."

- (C.B.) "Si je suis en tête-à-tête avec mon ami César et que nous jouons au jeu de "mon problème c'est comme", nous allons produire un petit nombre d'analogies, de métaphores. Plus nous serons nombreux, plus il y aura de "c'est comme". Il y aura même des "Eurèka !" Pendant le bouillonnement des idées de cette communauté, l'inconscient cognitif pédale à l'insu des individus comme du groupe. Il est bon de se rappeler que le système éducatif est centré sur l'individuel et l'écrit alors que la communauté en action est en mode collectif et oral. Alors l'école transforme les réalités collectives et orales en réalités individuelles et écrites. Par exemple, on écrit et on lit l'histoire d'Archimède tout seul dans sa baignoire en Sicile ou ailleurs, un Archimède pris soudain d'une illumination. L'histoire est tout à fait trompeuse. C'est une histoire qui ne peut être contée qu'oralement et avec enthousiasme. C'est l'histoire d'une communauté de recherche et de pratique dont l'un des membres se nomme Archimède. Cette communauté construit des bateaux, des machines pour le travail et pour la guerre. Tous les jours, des échanges intenses ont lieu entre ce que nous appellerions aujourd'hui des architectes, des ingénieurs et des clients. Sans la stimulation des "stakeholders", des "parties prenantes" du chantier d'Archimède rien ne se passe. Certes, Archimède est celui qui "reçoit" la révélation de l'équilibre des corps flottants mais sans le travail de la communauté il ne reçoit rien du tout."

Le brassage collaboratif qui fait apprendre

- (O.M.V.) "Centrer la formation et l'intervention éducative sur l'apprenant, en quoi cela caractérise t-il différemment les expériences d'apprentissage et de travail collaboratif?"

- (C.B.) "On est bien obligé de raccourcir les formules. Par exemple on dit "apprentissage collaboratif" pour "brassage/malaxage collaboratif en amont de l'apprentissage". Je n'ai pas trouvé d'autre métaphore que celle du "brassage des idées", du "malaxage des cas et des concepts". Lorsque mon ami Marcus malaxe sa pâte à pain puis la laisse reposer une partie de la nuit, on ne voit pas bien le lien direct entre la farine, l'eau, le sel et le levain, l'humidité et la température de l'air et la pâte gonflée prête à être cuite. "Il se passe quelque chose". Dans le travail collaboratif la distance est souvent grande. Combien de fois ai-je entendu des participants me dire, après une expérience d'apprentissage collaboratif : "ce que l'on a dit tel jour m'a fait comprendre telle chose". J'ai eu beau tourner cela dans tous les sens, je n'ai jamais trouvé en quoi le problème solutionné ressemblait au cas étudié, aux concepts malaxés. Pourtant le "Euréka" a eu lieu. Non pas par application d'une méthode de résolution de problème mais par malaxage collectif d'idées autour du problème. Sinon, le titre de ma thèse de recherche est "Systémologie multiréférentielle de la dynamique d'une communauté en brassage collaboratif avec greniers de savoirs et ontologies" débouchant sur un apprentissage des caractéristiques de la construction en terre-argile crue pour permettre des réalisations pratiques de bonne qualité."

DOAJ Content

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Le système communauté de recherche et de pratique en apprentissage collaboratif

- (C.B.) "Il nous faut maintenant penser quelque peu les articulations de ce que nous avons dit plus haut.

On voit d'abord comment se répartissent un peu les attitudes, les états d'esprit et les comportements. Pour moi être "chercheur" c'est d'abord un état d'esprit. Celui qui consiste à dire: il n'y a pas de solution toute faite à mon problème. J'ai la capacité par la "mise en réseau des capacités métaphoriques du groupe" de trouver une solution. Cette solution et le cheminement qui y conduit ont toutes les chances d'être dérangeants pour l'establishment, la nomenklatura. Une fois que l'on a cet état d'esprit, on peut passer aux comportements, ramasser tous les mots, tous les schémas, toutes les métaphores qui peuvent décrire des parties ou des articulations ou des sous-ensembles de mon système, mettre tout cela dans un grenier de représentations dans lequel on établit des liens ontologiques - ceci est une partie de cela, x est la condition nécessaire à y, le phénomène P a lieu dans le contexte C, J et K sont polaires, etc. La construction des liens ontologiques ne fait pas *tabula rasa* des savoirs scientifiques ou pratiques sur le problème mais essaie quand même de regarder les choses de manière un peu neuve."

Le savoir comme ensemble de représentations avec liens ontologiques

- (O.M.V.) "Il s'agit d'une démarche compréhensive, la vôtre, inscrite dans une approche anthropologique interprétative. Pouvez-vous nous décrire comment vous avez articulé la recherche et l'action dans ce cadre de référence pour saisir les significations, les représentations et les pratiques des sujets concernés par les communautés examinées?"

- (C.B.) "Prenons l'exemple du moteur dit "à essence". Il est fait d'éléments qui constituent des sous ensembles dynamiques qui s'articulent entre eux, par exemple:
A Statique
- le gicleur est une partie du carburateur,
- la bougie est une partie de l'allumage,
B Dynamique

- temps 1 le cylindre se remplit du mélange explosif injecté par le gicleur,
- temps 2 la bougie est le lieu de l'étincelle qui fait exploser le mélange,
- temps 3 les gaz générés poussent le piston,
- temps 4 le piston donne un "coup de pouce" à la rotation de la bielle qui tourne solidairement avec les roues.

Le moteur à essence sera toujours le moteur à essence mais la manière de nommer ce qui s'y passe est sensiblement différente et c'est cette dissemblance qui peut faire la différence dans la génération de solutions. "Est une partie de", "se remplit de", "fait exploser", "donne un coup de pouce", sont les liens ontologiques entre les éléments et/ou les sous-ensembles.

Si l'on revient à l'exemple de la psychanalyse on aurait, toujours très caricaturalement:
- transfert et contre transfert sont les liens affectifs, cognitifs, etc. entre le psychanalyste et le psychanalysant;
- le psychanalysant à été dissocié de telle émotion;
- tel événement traumatique fait l'objet d'une répétition.

Le savoir vient d'abord de ce que l'on "donne des noms" aux dynamiques qui émergent de la situation analytique et des discours des protagonistes. Il vient ensuite de ce que l'on identifie des ressemblances de contenu et ou de forme entre un signe actuel et un fait passé. Ou encore il vient de la créativité de l'analysant pour aménager sa place dans la jungle des désirs, des territoires, des jalousies et des envies. Enfin il vient du jeu subtil entre le réel, l'imaginaire et le symbolique.

Dan la communauté de recherche et de pratique il y a aussi des dynamiques subtiles à identifier."

L'ontologie est simple, la relation à l'ontologie l'est moins

- (C.B.) "Tout cela est ontologiquement extrêmement simple. "Coller des étiquettes sur les éléments", "mettre des mots sur les relations" est affaire de constance, d'obstination. "De loin" nous savons repérer les dynamiques... chez les autres. Où cela devient "coton", c'est-à-dire où il est difficile de dénouer l'écheveau c'est quand nous sommes impliqués, concernés. La capacité intellectuelle "brute" des individus d'une communauté et de la communauté comme "super cognition" est immense. Mais la capacité intellectuelle résiduelle est beaucoup plus faible. Il y a enjeu, "en jeu", des places, des rôles, des postures qui perturbent la rationalité. Chacun a son "dada", ses filtres à sélectionner dans le problème, ses sensibilités qui sur-valorisent ou dévalorisent, ses explications passe-partout. Alors la merveilleuse machine potentielle à bien penser est prise de hoquets, de soubresauts, de retours de manivelle."

Sans facilitateur-passeur, pas de salut

- (O.M.V.) "Ces relations à l'ontologie s'inscrivent aussi dans la posture constructiviste dans laquelle nous pouvons situer votre travail de recherche-action, une rupture paradigmatique ramenant l'attention sur le rôle du facilitateur dans la formation avec les nouvelles technologies."

- (C.B.) "Le facilitateur-passeur, cet acteur ne vas pas empêcher les individus d'avoir des compulsions ni des répulsions, d'amplifier ou de minimiser inconsidérément. Cependant, il va veiller aux pertes et aux poudres aux yeux. Il garde la trace de tout ce qui se dit, de tout ce qui s'échange, et fait régulièrement des revues pour voir ce que l'on a "mis sous le boisseau". Lorsqu'un acteur et/ou une idée prend toute la scène, masquant le reste du paysage, il va alerter "quelle vraie question sommes-nous en train d'enrober de fumée?". Car les vraies questions embarrassent toujours, coûtent, génèrent des évolutions insupportables, alors on les élude au profit de fausses réponses, de préférence au plus près de la mode."

LINK

- (C.B.) "Mon idée est de créer autant de "greniers de savoirs" que de communautés susceptibles d'être intéressées par mon travail. Pour les chercheurs qui veulent clarifier leur position par rapport au modèle cartésien-comtien, en référence au constructivisme, etc., je suis en train de mettre en place:
www.systemologue.com/
Pour le travail sur la communauté de recherche et de pratique en apprentissage collaboratif avec grenier de savoirs et ontologie je construis à petits pas
www.euronto.com
avec un grenier pour chacun des mots-clés de l'expression ci-dessus."

PROFIL DE C. BOIS

Décrire le parcours de Christian Bois, de sa succession de missions de recherche et/ou de pratiques "intenses" demanderait du temps et de l'espace.

L'entretien fait ressortir des éléments importants de ce parcours en particulier comment Christian Bois travaille sur l'axe du temps. On le voit d'un côté passionné par un futur représenté par les NTIC et les nouvelles pratiques d'articulation des savoirs au "sujet désirant apprendre et résoudre des problèmes". D'un autre côté, il explique les développements possibles de ce futur par des références à un passé considéré comme primordial avec l'ancrage dans les cultures qui ont fait ce que l'Europe est aujourd'hui. D'abord la culture grecque avec la formation de la pensée scientifique et technique par les Aristote, Euclide, Archimède et bien d'autres. Ensuite les apports judéo-chrétiens avec, comme le développe René Girard dans ses écrits "objectifs", une compréhension des dynamiques de la violence, du sacré et du désir. Enfin les auteurs de la dédivination du monde, d'Evhemere à Julian Jaynes en passant par Diderot. Si l'on demande à Christian Bois quel est son "métier", il regarde avec attention son interlocuteur et lui dit: "cela fait bien longtemps que je n'ai plus de métier au sens traditionnel du terme; ceux qui ont recours à mes modestes talents décident d'eux-mêmes s'ils désirent être interpellés plutôt par le "chercheur-acteur", le "systémologue", le "facilitateur pour situations complexes", le "passeur pour savoirs multiréférentiels" ou encore l' "accompagnateur du changement".

Ses misions de recherche et/ou de pratique:
CV académique et "entreprise"
www.systemologue.com/acteur/christian_bois/index.htm

BIBLIOGRAPHIE DE C. BOIS

Publications
De 2000 à 2003, une douzaine de textes:
www.systemologue.com/acteur/christian_bois/publication/

Mémoires
- 2003 - Doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulon et du Var : Systémologie multiréférentielle de la dynamique d'une communauté de recherche et de pratique en apprentissage collaboratif avec grenier ontologique. Recherche-action avec mise en place et utilisation d'un prototype de portail des savoirs scientifiques, techniques et pratiques sur la construction en terre-argile crue. Hyperdoctorat élaboré en ligne:
www.systemologue.com/
www.euronto.com.
- 2001 - DEA Sciences de l'Information et de la Communication, Université de Toulon et du Var : L'équipe virtuelle : acteurs, documents et logiciels. Objectifs et moyens d'un projet de maîtrise lexicale au service des acteurs du groupe virtuel, 117p.
- 2000 - Master of Business Administration, IDS Marseille : L'université virtuelle pour l'entreprise, Affaire d'État ou affaire d'or pour investisseur?, 116 p.
- 1999 - Diplôme de Hautes Etudes de Pratiques Sociales (DHEPS), Université Louis Lumière Lyon 2: Systémologie de l'enseignement non-présentiel en réseau (EnPeR), 202 p.

NOTES

[1] Vassilis Komis, Nikolaos Avouris, Angélique Dimitracopoulou, Meletis Margaritis, Aspects de la conception d'un environnement collaboratif de modélisation à distance, Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, Strasbourg, 2003.
[2] Michel Bernard, Penser la mise à distance en formation, Paris, L'Harmattan, Éducation et Formation, 1999.
[3] Daniel Coste, "Enseignement et formation à distance", Etudes de linguistique appliquée, 1999/01, p.5-128.
[4] Danièle Clement, "Quel type de médiation dans l'apprentissage coopératif à distance ?", Spirales, n.17, 1996, p.117-126.
[5] Jaques Perriault, L'accès au savoir en ligne, Paris, Odile Jacob, 2002.

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

ENHANCED BY Google

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

BIBLIOGRAFIA TEMATICA

Massimiliano Di Massa

maxdimassa@katamail.com
Sociologo; Laureato presso la facoltà di Scienze Politiche all'Università degli Studi di Genova; Cultore per alcuni anni alla cattedra di Sociologia dell'Educazione presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Genova; Borsa di studio dell'Istituto Ligure di Ricerche Economiche e Sociali; Ricercatore e Consulente presso Istituti di Ricerca e Formazione pubblici e privati.

Alessandra Guigoni

aguigoni@yahoo.com
Etnologa; Laureata in Lettere Classiche; Specializzata in Scienze Sociali e Relazioni Interculturali, in Didattica Multimediale e Ipertestuale; Ricercatrice e Consulente presso Istituti di Ricerca e Formazione pubblici e privati, collabora con il Dipartimento di Scienze Antropologiche dell'Università di Genova e con l'Istituto Discipline Socio-Antropologiche di Cagliari.

A. ABRUZZESE, A. DAL LAGO (a cura di), Dall'argilla alle reti. Introduzione alle scienze della comunicazione, Milano, Costa & Nolan, 1999.

M. BENEDIKT. (a cura di), Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale, Padova, Muzzio, 1993, (ed. orig. 1992).

G. BETTETINI, S. GARASSINI, GASPERINI B. CITTADINI N., I nuovi strumenti del comunicare, Milano, Bompiani, 2001.

G. BETTETINI, F. COLOMBO, Le nuove tecnologie della comunicazione, Milano, Bompiani, 1993.

G. BOCCIA ARTIERI, Lo sguardo virtuale. Itinerari socio-comunicativi nella deriva tecnologica, Milano, FrancoAngeli, 1998.

G. BOCCIA ARTIERI, G. MAZZOLI (A CURA DI), Tracce nella rete. Le trame del moderno fra sistema sociale ed organizzazione, Milano, FrancoAngeli, 2000.

H. BONFADELLI, The Internet and Knowledge Gaps. A Theoretical and Empirical Investigation, in "European Journal of Communication", 2002, Vol. 17(1): 65-84.
M. CANEVACCI, Antropologia della comunicazione visuale, Milano-Ancona, Costa & Nolan, 1995.

M. CANEVACCI, Ethno-web. La ricerca etnografica sul Web e attraverso il web, in "Avatar", n. 2, 2001, pp. 7-20.

F. CIOTTI, RONCAGLIA F., Il mondo digitale: introduzione ai nuovi media, Roma-Bari, Laterza, 2000.

P. CARBONE - P. FERRI (a cura di), Le comunità virtuali, Milano, Mimesis, 1999.

F. CARLINI, Lo stile del Web. Parole e immagini nella comunicazione di rete, Torino, Einaudi, 1999.

F. CARLINI, Divergenze digitali. Conflitti, soggetti e tecnologie della terza Internet, Roma, Manifestolibri, Roma.

M. CASTELLS, La nascita della società in rete, Milano, Egea, 2002.

M. CASTELS, Galassia Internet, Milano, Feltrinelli, 2002 (ed. orig. 2001).

F. CIOTTI, G. RONCAGLIA, Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media, Roma-Bari, Laterza, 2000.

M. DE BENEDETTIS, Comunità in rete. Relazioni sociali e comunicazione mediata da computer, Milano, FrancoAngeli, 2003.

D. DE KERCKHOVE, Brainframes, Bologna, Baskerville, 1993 (ed. orig. 1991).

D. DE KERCKHOVE, Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society, Toronto, Somerville House, 1997.

D. DE KERCKHOVE, La pelle della cultura. Un indagine sulla nuova realtà elettronica, Roma, Editori Associati, 2000.

M. DERY, Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century, New York, Grove, 1996.

P. DELL'AQUILA; Tribù telematiche.Tecnosocialità e associazioni virtuali, Rimini, Guaraldi, 1999.

L. FALDINI (a cura di), Dalla coreutica ad Internet. Nuovi volti dell'antropologia, Genova, ECIG, 2002.

M. FEATHERSTONE- R. BURROWS (a cura di), Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment, London, Sage, 1995.

P. FERRI, Teorie e tecniche dei nuovi media, Milano, Guerini Studio, 2002.

P. FERRI, La rivoluzione digitale. Comunità, individuo e testo nell'era di Internet, Milano, Mimesis, 1999.

L. FLORIDI, Internet, Milano, Il Saggiatore, 1997.

C. FORMENTI, Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di Internet, Milano, Raffaello Cortina, 2000.

R. D.FRICKER JR., M. SCHONLAU, Advantages and Disadvantages of Internet Research Surveys: Evidence from the Literature, in "Field Methods", vol. 14, n.4, 2002, pp. 347-367.

C. GALIMBERTI, G. RIVA, La comunicazione virtuale. Dal computer alle reti telematiche: nuove forme d'iterazione sociale, Milano, Guerini, 1997.

U. GALIMBERTI, Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica, Milano, Feltrinelli, 1999.

S. GARASSINI, Dizionario dei new media, Milano, Raffaello Cortina, 1999.

A. GUIGONI, Internet per l'antropologia, Genova, Name, 2001. - La comunicazione al computer: alcune note etnografiche, in Dalla coreutica ad Internet. Nuovi volti dell'antropologia, a cura di Luisa Faldini, Genova,

Collana Quaderni M@GM@

Volumi pubblicati

www.quaderni.analisiqualitativa.co

ECIG, 2002, pp. 217-250.
A. GUIGONI, G. AMADUCCI, Internet per umanisti, Milano, Alphatest, 2002.

D. HAKKEN, Cyborgs@Cyberspace? An Ethnographer Looks to the Future, New York-London, Routledge, 1999.

D. HARAWAY, Manifesto cyborg, Feltrinelli, Milano, 1995 (ed. orig. 1991).

S. G. JONES (a cura di), Cybersociety, Sage, London, 1995.
- (a cura di), Virtual Culture, Sage, London, 1997.
- (a cura di), Cybersociety 2.0, London, Sage, 1999.

ADAM N.JOINSON, BETH DIETZ-UHLER, Explanations for the Perpetration of and Reactions to Deception in a Virtual Community, in "Social Science Computer Review",Vol.20 No.3, 2002, pp. 275-289.

G. P. LANDOW, Ipertesto Il futuro della scrittura, Baskerville, Bologna 1993 (ed. orig.: Hypertext. The convergence of contemporary critical theory and technology, Baltimore 1992).

T. LEARY, Caos e cibercultura, Milano, Apogeo, 1995 (ed. orig.: Chaos & Cyberculture, New York, 1995).

P. LÉVY, L'intelligenza collettiva. Per una antropologia del cyberspazio, Milano, Feltrinelli, 1996 (ed. orig. L'intelligence collective. Pour une antropologie du cyberspace, Paris 1994).

P. LÉVY, Il virtuale, Milano, Raffaello Cortina, 1997 (ed. orig. Qu'est-ce-que le virtuel?, Paris, 1995).

P. LÉVY, Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie, Milano, Feltrinelli, 1999 (ed. orig. Cyberculture, Paris, 1997).

N. LUHMANN, La realtà dei Mass Media, Milano, Franco Angeli, 2000 (ed. orig. Die Realität der Massenmedien, Munich, 1996.

T. MALDONANDO, Reale e virtuale, Milano, Feltrinelli, 1992.
- Critica della ragione informatica, Milano, Feltrinelli, 1997.

G. MANTOVANI, Comunicazione e identità. Dalle situazioni quotidiane agli ambienti virtuali, Bologna, Il Mulino, 1995.

R. MARAGLIANO, Tre ipertesti su multimedialità e formazione, Roma-Bari, Laterza, 1998.

M. MARTIGNANO, V. PASTERIS, S. ROMAGNOLO, Sesto potere, Milano, Apogeo, 1996.

M. MC LUHAN, Gli strumenti del comunicare, Milano, Il Saggiatore, 1997 (ed. orig.: Understanding Media, New¨York, 1964).

G. MARCUS (a cura di), Connected. Engagements with Media, Chicago, University of Chicago Press, 1996.

A. MATTELART, La comunicazione mondo, Milano, Il Saggiatore, 1994 (ed. orig.: La mondialisation de la communication, Paris 1991).

A. MATTELART, Storia della società dell'informazione, Torino, Einaudi, 2002.

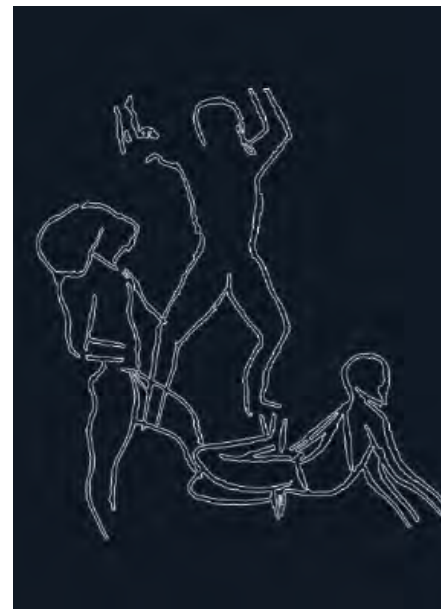
J. MEYROWITZ, Oltre il senso del luogo. Come i media elettronici influenzano il comportamento sociale, Bologna, Baskerville, 1995 (ed. orig.: No sense of Place. The Impact of Eletronic Media on Social Behavior, Oxford, Oxford University Press, 1985).

M. MORCELLINI, A. G. PIZZALEO, Net sociology, Milano, Guerini e Associati, 2002.

R. MINUTI, Internet et le métier d'historien, Parigi, Puf, 2002.

N. NEGROPONTE, Essere digitali, Milano, Sperling & Kupfer, 1995.

T. NELSON, Literary Machines 90.1, Padova, Muzzio, 1992 (ed. orig.: Literary Machines 90.1, Swathmore, 1981).

T. NUMERICO, A. VESPIGNANI (a cura di), Informatica per le scienze umanistiche, Bologna, Il Mulino, 2003.

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

W. ONG, Oralità e scrittura, Bologna, Il Mulino, 1986 (ed. orig.: Orality and Literacy, London-New York, 1982).

P. ORTOLEVA, Per una storia dei media. La società comunicante, Roma, Anicia, 1992.

L. PACCAGNELLA, Verso una sociologia del cyberspazio. Uno studio di caso di conferenza elettronica cyber-punk, "Quaderni di sociologia", XLI, 1997, No. 13, pp. 33-58.

L. PACCAGNELLA, La comunicazione al computer, Il Mulino, Bologna, 2000.

T. POSTMES, S. BRUNSTING, Collective Action in the Age of the Internet. Mass Communication and Online Mobilization, in "Social Science Computer Review",Vol.20 No.3,pp. 290-301.

H. RHEINGOLD, La realtà virtuale, Bologna, Baskerville, 1993 (ed. orig.: Virtual Reality, New York, 1992).

H. RHEINGOLD, Comunità virtuali, Milano, Sperling & Kupfer, 1994 (ed. orig:. The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier, New York, 1993).

J. RIFKIN, L'era dell'accesso, Milano, Mondatori, 2000. (ed. orig. The age of access, New York, Tarcher-Putnam, 2000).

A. ROVERSI, Chat line, Il Mulino, Bologna, 2001.

S. J. SCHNEIDER, J. KERWIN, J. FRECHTLING, B. A. VIVARI, Characteristics of the Discussion in Online and Face-to-Face Focus Groups, in Social Science Computer Review, vol. 2, n.1., 2002, pp. 31-42.

D. SLATER, Making Things Real Ethics and Order on the Internet, in "Theory, Culture & Society", Vol. 19(5/6), 2002, pp. 227-245.

D. SPITULNIK, Anthropology and Mass Media, "Annual Review of Anthropology", 22, 1993, pp. 293-315.

M. SMITH, P. KOLLOCK (a cura di), Communities in Cyberspace, London, Routledge, 1999.

A. R. STONE, Desiderio e tecnologia. Il problema dell'identità nell'era di Internet, Milano, Feltrinelli, 1997 (ed. orig. The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age, Cambridge, 1995).

S. TAGLIAGAMBE, Epistemologia del cyberspazio, Cagliari, Demos, 1997.

S. TURKLE, Il secondo io, Milano, Frassinelli, 1985 (ed. orig. The Second Self: Computers and the Human Spirit, New York, 1984).

S. TURKLE, La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet, Milano, Apogeo, 1997 (ed. orig. Life on the Screen: Identity in the Age of Internet, New York, 1995).

L. VAN ZOONEN, Gendering the Internet. Claims, Controversies and Cultures, in "European Journal of Communication", 2002, Vol. 17(1), pp. 5-23.

M. WOLF, Gli effetti sociali dei media, Milano, Bompiani, 1992.

WEBLIOGRAFIA

Paolo Dell'Aquila, La sociologia del cyberspazio: loisir e comunità virtuali
www.spbo.unibo.it/pais/minardi/aquila.htm

Alessandra Guigoni, Comportamenti e relazioni tra i membri di comunità virtuali: il caso delle scienze sociali, in "Memoria e ¨ricerca", n. 10 (anche cartaceo, pubblicato da FrancoAngeli), 2001,
www.racine.ra.it/oriani/memoriaericerca/guigoni-comunitas.htm

Luciano Paccagnella, Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities, in "JCMC", vol. 3, 1997,
www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html

SITOGRAFIA

Cybersociology

Rivista Internazionale di Scienze Umane e Sociali

Analisi qualitativa e nuove tecnologie della comunicazione
Massimiliano Di Massa (a cura di)
M@gm@ vol.1 n.3 Luglio-Settembre 2003

NET SOCIOLOGY: INTERAZIONI TRA SCIENZE SOCIALI E INTERNET

(Mario Morcellini, Antonella Giulia Pizzaleo (a cura di), Net Sociology: Interazioni tra scienze sociali e Internet, Milano, Guerini e Associati, 2002, 286 pp.)

Massimiliano Di Massa

maxdimassa@katamail.com
Sociologo; Laureato presso la facoltà di Scienze Politiche all'Università degli Studi di Genova; Cultore per alcuni anni alla cattedra di Sociologia dell'Educazione presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Genova; Borsa di studio dell'Istituto Ligure di Ricerche Economiche e Sociali; Ricercatore e Consulente presso Istituti di Ricerca e Formazione pubblici e privati.

Net Sociology è un volume che raccoglie i contributi presentati nell'ultimo congresso nazionale dell'AIS ed è dedicato ai rapporti tra scienze sociali e le nuove tecnologie. La raccolta di saggi contenuti in Net Sociology apre numerose finestre sulle questioni relative alla comprensione dei fenomeni sociali scaturenti, influenzati e in ogni caso collegati allo sviluppo di meta-ambienti sociali influenzati dalla rete.

Nella prefazione Laura Balbo, riprendendo Bourdieu, richiama il ricercatore alla necessità di "pensare un campo sociologicamente" da dentro del campo di riferimento e non esternamente. Nella ricca e articolata introduzione Mario Morcellini parla della provocazione attuata da internet alla sociologia e dello stato delle relazioni tra sociologia italiana e internet. Il progetto sottostante al volume è sintetizzato in due obiettivi principali: in primo luogo quello di attuare un "linkaggio" tra gli studiosi della rete (si suppone a livello italiano e all'interno dell'AIS); un secondo obiettivo è quello di fare in modo che tali studiosi formino "rete sulla rete", tentando di fondare una innovativa stagione di dibattito e circolazione di idee e ricerche. Morcellini mostra, a parer nostro, una giusta dose d'umiltà scientifica nell'approcciarsi al tema, riconoscendo le rilevanti difficoltà nella "tentazione impaziente del paradigma" e nell'ancora più complesso tentativo di "appropriazione e polarizzazione della disciplina".

Abbiamo già parlato della sfida di internet alla sociologia, per Morcellini tale provocazione consiste nella sfida a realizzare il salto di qualità dalla percezione all'interpretazione della costellazione di micro e macro fenomeni che al nuovo mezzo si connettono; dalla pura constatazione alla definizione analitica e culturalmente contestualizzata delle architetture della rete. Il richiamo più forte alla disciplina è di immaginare un nuovo metodo e una nuova prospettiva "attraverso cui comprendere e descrivere l'irriducibile plasticità di un fenomeno sociale rivoluzionario senza necessariamente appiattire l'esercizio critico su modelli interpretativi ormai vecchi e usurati". Ovviamente uno dei poli di questa riflessione verte sul ruolo dell'osservatore di cui è necessario chiarire la posizione, "la ristrutturazione del suo punto di vista sulla realtà e l'inevitabile mobilità del suo sguardo su un fenomeno-mondo in costante metamorfosi".

Internet come provocazione e quindi come occasione in quanto espressiva metafora post moderna. Abbiamo detto definire il campo e comprendere quali siano i settori di ricerca più legati alla rete: conoscenza, comunicazione, interazione, formazione, cittadinanza. Ma la rete si pone anche come "figura retorica illustrativa di una specie d'insurrezione del soggetto rispetto ai limiti e ai condizionamenti", e ancora di studiare la rete come "icona stessa del rapporto media/mutamento nella postmodernità, nodo di nuove energie sociali, tecnologiche e comunicative potenzialmente in grado di dischiudere una vera e propria svolta antropologica".

Nella post-fazione Alberto Abruzzese propone un bellissimo saggio nel quale il focus principale è lo spirito del tempo e del conflitto tra moderno e postmoderno (in chiave antimoderna) della società contemporanea e dei risultati del rapporto tra ragione e passione. Attraverso la riproposizione dell'evento dell'11 settembre viene messo in luce e ancora una volta sottolineato "il clamoroso scarto cognitivo che si è venuto a creare tra i paradigmi sociologici classici, prevalentemente inclini a porre in secondo piano i linguaggi della comunicazione, e i paradigmi della ricerca mediologia che almeno virtualmente, sembrano consentire una più profonda ed efficace comprensione della società e della specifica qualità dei suoi conflitti". L'autore nel suo contributo cerca di avviare un ragionamento sui presumibili effetti che potrebbe avere la rivoluzione tecnologica in atto dei media sulla cultura ordinaria, intesa come quell'insieme di costruzioni mentali e testuali che vengono percepite come "rilevanti" per la vita quotidiana di noi tutti, l'esperienza umana in cui confluiscono e defluiscono tanto le grandi questioni sociali quanto i più profondi e privati sentimenti individuali; la rete di micro comportamenti in cui si costituisce "la vita nuda" delle persone.

Tornando alla configurazione del volume i contributi presentati si strutturano in tre percorsi. *I rapporti tra la Rete e la comunicazione interpersonale* nel quale troviamo sette saggi a partire da quello della co-curatrice del volume Antonella Giulia Pizzaleo, intitolato "Internet provider di rapporti sociali". "Identità e socializzazione in rete" che ragiona sul percorso attuato dal computer da calcolatore a mezzo comunicazione fino all'attuale ruolo di strumento di socializzazione. Scopo del contributo è "quello di mappare la situazione attuale relativa all'identità e alla socializzazione in rete". Per l'autrice "l'identità in Internet non è più una definizione univoca e un'appropriazione stabile da parte del soggetto, di caratteristiche fisiche e psicologiche che lo identificano socialmente in modo relativamente costante. In rete l'acquisizione e la conferma della propria identità avviene in modo differente rispetto alla vita reale. (...) In internet la funzione attiva dell'individuo nell'espressione di se e nell'interazione con gli altri è predominante." Ed è in questa diade, relazione tra identità individuale e gli altri, che si apre lo spazio sulla riflessione intorno alle esigenze sociali sorgenti sulla rete e la ricerca di comunità - in questo caso virtuale - quale risposta, in realtà premoderna, alla dissipazione sociale caratterizzante la tardo modernità verso un nuovo modello di comunità che supera le classiche distinzioni della sociologia classica tra comunità e società. Verso quel modello di *socialità privata* per la quale "La socializzazione in rete più che essere orientata ad una costruzione culturale intersoggettiva, sembra in definitiva caratterizzarsi come un processo esplorativo, sia interculturale sia intraculturale, in cui prevale la logica della scoperta a scapito della logica della condivisione", spostando in pratica il baricentro sul processo a scapito del risultato, incentrandolo sul soggetto. Il problema che sottolinea l'autrice è quello di ricontestualizzare Internet nella contemporaneità, sanando la frattura tra offline e online risaldando il rapporto tra tecnologia e soggetto. Un altro contributo senz'altro interessante è quello di Mariano Longo sulle possibilità e i limiti dell'osservazione sociologica della Rete, che sulla base di materiali reperibili online fa il punto sul dibattito sociologico e sui contributi empirici presenti non sulla rete ma nella rete; caldeggiando l'esigenza che per un'osservazione sociologica adeguata sia necessario favorire l'attivazione dell'immaginazione teoretica della disciplina evitando la trappola di utilizzo di apparati teorici non specifici e quindi inadeguati. Il ricercatore dell'Università di Lecce, nel suo breve ma efficace saggio, si sofferma su alcune caratteristiche fondamentali da considerare nell'approccio all'osservazione del fenomeno: lo stretto legame tra fattore tecnologico e fattore sociale; la natura squisitamente postmoderna dell'organizzazione agerarchica dei contenuti e dei saperi ritrovabili sul web andando a manifestare in maniera amplificata le contraddizioni proprie della società contemporanea; la natura strettamente multidirezionale della comunicazione; l'inclusività della rete, con un accesso, in potenza, garantito a chiunque. L'autore riassume il suo percorso riflessivo affermando che "la Rete riproduce la complessità della realtà sociale e in questo senso da vita a una duplicazione virtuale della società contemporanea".

In questa sezione del volume altri contributi sono dedicati alla definizione degli attori della rete dell'ITC (Bruno Sanguainini) definendo una tipologia delle filiere di sviluppo, individuando per ogni settore di ogni filiera i possibili *case studies* sociologici e mettendo in luce le tendenze culturali riferite ad ogni caso. La

Collana Quaderni M@GM@

Volumi pubblicati

www.quaderni.analisiqualitativa.co

galassia che viene fuori dall'approccio del docente di Sociologia dei Processi culturali dell'Università triestina definisce un'accurata, e per quanto possibile fedele, geografia delle questioni e dei problemi legati allo sviluppo della galassia delle ICT, una rassegna delle inchieste e delle esperienze empiriche sviluppate sulle sopraccitate filiere. Ancora nel filone del rapporto tra rete e comunicazione interpersonale citiamo i contributi di Gianfranco Pecchinedda "il se della rete. Paradigmi emergenti dell'identità tra processi migratori e nuovi media", di Luca Carbone "Modificazione delle procedure di produzione e controllo dei discorsi nella CMC", di Sergio Brancato "la comunicazione mediata dal computer e la dimensione di Community". E a conclusione di questa sezione Silvia Leonzi ci parla dell'immaginario collettivo nell'era di internet.

La seconda parte del volume invece ci propone un percorso diverso teso a definire la collocazione del web in relazione ai generi di consumo culturali classici. Una prospettiva più "culturalista-mediologica" per citare Fausto Colombo, che apre questa parte del volume con un saggio sull'utilizzo del Web, e l'indagine sui consumi culturali. La prospettiva Società e media-mondo e il tema dei mutamenti cognitivi sottostanti all'utilizzo delle nuove tecnologie (socialframe video-digitale), sono l'ambiente nel quale si legge la proposta fatta da Giovanni Boccia Artieri nel suo saggio sulla forma comunicativa E-learning e sulle esigenze di ri-territorializzazione del sapere. Ancora si considera l'impatto sociale dei motori di ricerca nell'interessante contributo di Davide Bennato; mentre Gino Frezza s'interroga sugli effetti del web su i "media di massa" partendo dall'assunto che "la rete comprende, incamera e supera i sistemi (dei media di massa: cinema, fumetto, televisione, radio e cosi via) trasformandoli. Gli ultimi contributi di questa sezione sono dedicati al rapporto tra rete e sistema dell'informazione con il contributo di Fabio Tricoli sui percorsi integrativi e di adeguamento dei media informativi tradizionali, ed in particolare dei telegiornali, con i modelli e gli stili comunicativi della rete e quello di Geraldina Roberti più calibrato ad analizzare il differenziato e "democratico" pullulare di siti giornalistici e pseudotali. Sottolineando il passaggio dalla forma di comunicazione "uno-tutti" a quella "tutti-tutti".

La terza e ultima sezione del volume raccoglie quei contributi tesi ad analizzare i rapporti tra online e offline delle organizzazioni sociali. Nel bel saggio di Alberto Marinelli si tenta di interrogarsi sul futuro delle reti e degli sviluppi degli E-media a partire dal presupposto che è necessario "disegnare l'orizzonte del futuro in modo aperto" e che "l'unica (relativa) certezza è la spinta, implicita nella stessa struttura, nella morfologia delle reti, a selezionare forme di innovazione che si basino sull'interscambio e la condivisione delle risorse". Maria Emanuela Corlianò nel suo saggio "Pensare globale, agire locale: la rete e i movimenti anti-global" ragiona sul contributo di internet nelle più recenti forme di espressione e organizzazione dei movimenti sociali e politici contemporanei e sulle contraddizioni del pensare globalmente e agire localmente verso un nuovo modello di democrazia orizzontale. Sullo stesso tema s'incentra anche l'intervento di Marzia Antenore "No luogo. Identità e culture politiche giovanili", vedendo la rete come "l'ambiente di una deterritorializzazione spinta della politica (...) promovendo modalità di appartenenza e partecipazione più in sintonia con le forme inedite assunte dall'identità giovanile". Sempre di carattere politico l'intervento di Francesca Rizzuto che invece parla delle possibilità e delle incognite del contributo delle nuove tecnologie alla partecipazione democratica e l'evoluzione stessa delle forme democratiche. Altri contributi sono quelli di Nicoletta Vittadini nell'ambito di una riflessione sul rapporto tra community virtuali e reali d'immigrati e di Luca Tadeo sui pericoli esclusivi della CMC nei processi di globalizzazione e di Domenico Carzo ancora una volta sull'analisi dell'11 settembre considerato come *media event*.

In questa recensione abbiamo voluto dare un breve resoconto sulla ricchezza del volume presentato e ci scusiamo con gli autori, tutti, per lo scarso spazio per gli approfondimenti ma assicuriamo che l'obiettivo di pensare il "campo (quello della rete) sociologicamente", fortemente sottolineato da Laura Balbo nella prefazione del volume, debba, a nostro modestissimo parere, essere considerato raggiunto.

M@gm@ ISSN 1721-9809
Indexed in DOAJ since 2002

Directory of Open Access Journals

M@GM@ ISSN 1721-9809
International Protection of Copyright and Neighboring Rights

Periodico elettronico fondato e diretto dal Sociologo Orazio Maria Valastro
Testata registrata n.27/02 del 19/11/02 Registro Stampa del Tribunale di Catania
Redazione: via Pietro Mascagni n.20, 95131 Catania-Italia
Direttore Responsabile: Orazio Maria Valastro
Iscritto all'Albo Speciale dell'Ordine dei Giornalisti di Sicilia
Periodico diffuso tramite l'host SARL OVH con sede a Roubaix in Francia